gamers'

WORKSHOP

списание за компютърни игри

декември 2001 | брой 11
цена: 4,90лв. | без CD: 2,50лв.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER II

ETHERLORDS | BATTLE REALMS
GHOST RECON | HARRY POTTER
AQUANOX | COMANCHE 4
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNS

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Весели празници 2

с Fujitsu Siemens Computers!

Intel® Pentium® and the Intel Inside® logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
Microsoft®, Windows® and the Windows® Logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Цените са валидни до 15 януари 2002 г.!

SCENIC T, i845
Intel® Pentium® 4 Processor 1.50 GHz
256 MB SDRAM (max. 3 GB)
32 MB ATI Radeon FSC Graphics
20 GB HDD, FDD, 48x CD-ROM
Audio & LAN on board
Keyboard & Wheel Mouse
Microsoft® Windows® XP Home Edition
3 years warranty
1685 лв.

Монитор 17" CRT, 0.25, TCO 99	+390 лв.
Монитор 19" CRT, 0.25, TCO 99	+505 лв.
Монитор 15" TFT LCD, TCO 99	+765 лв.
Монитор 17" TFT LCD, TCO 99	+1415 лв.

Цените не включват ДДС.

SCENIC T, i845
Intel® Pentium® 4 Processor 1.50 GHz
256 MB SDRAM (max. 3 GB)
32 MB ATI Radeon FSC Graphics
20 GB HDD, FDD, 48x CD-ROM
Audio & LAN on board
Keyboard & Wheel Mouse
Microsoft® Windows® XP Professional
3 years warranty
1810 лв.

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

Fujitsu Siemens Computers използва оригинален Microsoft® Windows®
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

Дистрибутори:
Computer 2000 Bulgaria (02/971 2385),
Computer Products (02/960 2342)

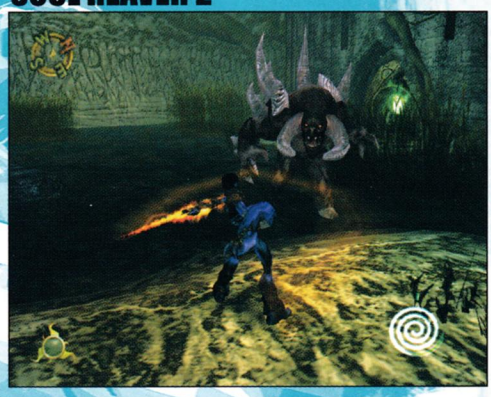
Партньори:
BIT (02/769 011), Compact (02/971 2442),
Complex 2000 (056/840 434), Eagle Software (02/965 1060),
Gramma (02/943 3565), ICL Bulgaria (02/91 950),
Kytex (052/607 376), MD EIS (02/953 3021),
RightNet (02/981 2496), S&T Bulgaria (02/965 1710),
Universal-K (032/636 200)

За повече информация : www.fujitsu-siemens.com

Microsoft® Windows® XP
intel inside pentium 4
Windows® XP with Pentium®4 processor optimizations

СЪДЪРЖАНИЕ

SOUL REAVER 2



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

РЕВЮ

SOUL REAVER 2	14
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	20
AQUANOX	26
BATTLE REALMS	30
COMANCHE 4	34
WIZARDY 8	38
ETHERLORDS	41
GHOST RECON	44
S.W.I.N.E.	46
RALLY TROPHY	50
STRIFESHADOW	52
STAR TREK ARMADA 2	54
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUND	56
HARRY POTTER	58

COMANCHE 4

BATTLE REALMS

ОТ КРАК НА КРАК

FRANK HERBERT'S DUNE	54
LARRY 4X4	55

И ОЩЕ...

ЗАГАДКА	6
ТЕСТ	7
НОВИНИ	8
ЕМУЛАТОРИ	61
КИНО	64
ПРОФИЛИ	66
РАЗКАЗ	67
ХАРДУЕР	68
ИНТЕРНЕТ	69
ПОЩА	72

GHOST RECON

ETHERLORDS

СПИСАНИЕ
"Gamers' Workshop"

РЕДАКТОРИ:
Диян Димитров
Илиян Илиев

ДИЗАЙН:
Иван Христов

РЕКЛАМА:
Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров

СПЕЦИАЛНИ ПРОЕКТИ:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦА:
SaintP
[MarShall]
Iv4n

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД
Адрес:
София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони:
02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@netbg.com
url: www.workshop.netbg.com
Интернет от HEADOFF
Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат: "Делта +"
Телефон 032/63-06-42

АВТОРИ:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Георги Динчев - mEd IEb
Георги Тодев - Glarusa
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - Un-DeaD
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Красимир Койчев - Maggkrabar
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Облегнал съм се на вратата на стаята и наблюдавам ритуала, предвещаващ бъдещо стомашно разстройство. Коста (Всъщност той се казва Константин и - понеже, както може би се сещате едва ли бих могъл едновременно да съм се облегнал на вратата и да пиша, та в този смисъл, събитията, които ви описвам имат ретроспективен характер - точно сега ми прави някаква забележка от рода на: "Когато пораснеш достатъчно ще те науча как се пишат имена от десет, а не от пет букви"... абе, сърди се с други думи, но какво да се прави след като всички му викат Коста.) поръчва храна по телефона от близкия китайски ресторант. Когато Коста поръчва храна, винаги е по-добре да си пропуснал яденето последните няколко дни. Странните наименования на от екзотични по-екзотични ястия се плъзват някак мазни и гладко в ефира, преплуват с ехидни поклащания на опашките си няколкото ни делящи метра, преминават покрай ушите ми... Преминават ли, казах? Де да преминаваха, обаче те нахлуват, ровят се в ушната ми кал, дълбаят и проникват, заедно с кошмарната мисъл "Кой трябва да плаща шиб... хм, сметката по-късно. Обзема ме тих ужас. А имената на манджите продължават да ми се кискат насмешливо в ушите. Решавам да се оттегля с достойнство, преди да се срутя с пяна на устата върху гадния мокет, в чиято структура отдавна има повече мръсотия, отколкото текстил и да вплета в нечистотиите и малкото останали ми молекулки редакторско достойнство. Тъкмо в този момент ми хрумва мисълта за нещастника, който сега се набира яко на листа с поръчките на отсрещната страна на линията, докато колегата рецитира като картечница. Муахахахааха! И други страдат! Обзелото ме садистично доволство ми помага да се съвзема малко. Горкото копеле, ще хване артрит или ще пукне от старост, докато Balrog свърши с диктовката. Ама, какво ли го мисля - сигурно владее стенография. Дочувам нещо от рода на "Пиле по Императорски" и затварям очи в мълчалива молитва към небесата. Аааааууу, ОТВРАТ - некво гадно панирано пиле с фъстъци, последният път го сметох под масата на ресторанта. Изненадах се, когато на ставане не забелязах и остатък, но пък на вратата забелязах тлъстия, крайно антипатичен ми ресторантьорски котарак да драйфа, та да се къса.

"Егати, шиб... ъъмяуу... говн...ъъ-ъмъррр..., абе ебааа... хсссс... ох, копеле, тва пиле е отврат..." - довери ми на пресекулки той на излизане. Така ли, твойте космо бълхливи, а кой разправяше, че бил издънка от коляното на Хцин Кин... (не мога си изкълча езика за останалото) Мяу - благородна котешка фамилия, селектирана от императорите на династията Мин. Хе, не му понесло "Императорското пиле", видите ли! Но като че ли се отклоних, за какво говорех... о, да, сетих се... та, отправям аз, значи, еманацията на горещата си надежда, че някой там горе - в пресветлите небеса - ще ме чуе и ще направи нещо за да съм щастлив.

Както обикновено, резултатът е няколко на нула. Нулата е в моята графа, естествено. Не последва никакъв гръм, никаква мълния не покоси идиота му с идиот, който в патоса си вече надминаваше себе си и устните му определено не можеха да се проследят, не замириса на изпържени кубинки (знаете как е - по анимационните филми винаги така става - остават само разкривените, димящи чизми на потърпевшия), не се случи нищо друго, освен все по-разливащото изражение на доволно усмихващ се чешърски котарак по лицето на вечния гладник в колектива. Мдаа, май не се намираме в анимационен филм. Въздъхвам унило: "Еех, мечти, мечти...", поне да имаше кой да раздаде по една Астика. Ядец! Ни Астика, ни дявол. "Поръчай биричка, бе охлюф" - изревавам в опит се да привлека вниманието на Balrog-а. По-добре да бях ритнал скала.

"Абе, на тоя дали му дадох новогодишната премия..." - си мисля злобничко... "Не, нищо не си давал още" - долита моменталния отговор. Това явно преля чашата някъде - там, на онова тайно място (като в книгите на Пратчет - сещате се - специалната стаичка на Смърт, където милиарди пясъчни часовници отмерват времето на живот на всеки), където Съдбата е наредила милиарди чаши и само дебне някоя от тях да прелее - от слушалката изскача дълга синкава искра, разраства се, извива се в могъща волтова дъга и... от Константин (ето приятелю скъпи, научих се да ти пиша името... вече) остават само едни пушещи "кубинки", замириса на... а, това по-добре да ви го спестя. Брех, да му се не види! Седя и не вярвам на дъртите си очи. Брех, мамка му! Някой ме обича. НЯКОЙ МЕ ОБИЧА!!!

Имало бе, имало някой горе, значи. Атеистът в мен страхливо се свива и се изпълвам с БОГОговеене.

Да, ама виждам как по краката ми плъзва някаква промяна - превръщам се в анимационен герой. Бързо се отръсквам от боята, като куче от вода. Айдее, още малко цвят по тапетите на редакцийката. Няма лошо... Абе хора! Някой най-после няма ли да ме спре, няма ли кой да попита: "Ей, факин идиът, с какви глупости ни занимаваш бе?" Да бе, кви ги дрънкам наистина? Какво се опитвам да ви кажа, всъщност? Да пукна ако знам, гръм да ме тресне и само димящите ми обувки да останат...

А, нееееееееее!... Тва без да искам го казааааааах...

ТРЯС!...

...Некви димящи обувки се вргалят по пода, а каучуковите им подметки са се разтекли в малки езерца. Кой ли беше тоя дето в последния момент го докопах и го сложих на моето място. Хм, май че беше Goodman. Ами, sorry! Плачете, страдайте фенки. Той отдаде живота си на благородна кауза.

Но случилото се ме връща в реалността и към задачата да ви кажа няколко смислени думи все пак. Знам, че очаквате някакво новогодишно пожелание, нали така е редно. Дали да ви изненадам и да не го напиша? Ще реша в края на редакционната. Сега искам да ви кажа, че ви готвехме няколко изненади (приятни), но нито една не се осъществи. Няма да ви разправям за другите - така или иначе не се получиха, но ще ви споделя, че силно се надявах в настоящия брой да се насладите на брилянтното дар слово на една много специална личност, която твърде дълго отсъстваше от страниците на списанието. Първата дама на Gamers' Workshop, цветето сред бурени, животът след смъртта, лебедовата песен на женската еманципация, мечтание, превърнато в реалност... е, за кого бих могъл да говоря, по дяволите - за Elexis, разбира се. Както ще се убедите, това също си остана само надежда. В следващия брой, обаче, тя ще се реваншира... ъъъ, да се надяваме (отново).

Въпреки всички несгоди, си мисля, че предлагаме на вниманието ви един отличен брой. Съвършен в несъвършенството си, както обича да се изразява една моя умна позната.

И...

Знаете ли, доволен съм от това. За първи път от много време насам съм толкова доволен. Излегнал съм се в стола, удобно съм се разплул, вдигнал съм крака на бюрото и пафкам цигарка с блажена усмивка.

О, миг, поспри!

И той спира. Наистина спира. Абе някой ме обича, казвам ви!

Искате ли да знаете как се чувствам в момента? Понякога се питам как се чувствате вие, докато четете тази страничка - в какъв миг от живота ви ви заварвам... Питам се и вие ли се питате същото за мен, докато съм я писал.

Как се чувствам сега... има една дума. Една единствена. Майната му на многословието: Умиротворен.

Със себе си и със света, т.е. единственото, което в момента съществува в него ТОЧНО сега. А именно нея - крехката, съвършена комбинация от протеини, мазнини и въглехидрати (амин).

Хайде бай ви, че трябва да обърна внимание на единствената, заслужаваща внимание в този миг. (Когато има изобщо конкуренция де, защото сега нали и без това си е въобще единствена, тоест последната).

Защото ми остана само тя... Цигарката.

И осъзнаването, че ме има, че ви има и вас, че съществуваме. И това е просто прекрасно...

О, да, как щях да забравя. Пожеланието. Пожелавам ви повече такива моменти, скъпи, мои приятели. Миговете, в които да попиете с цялата си същност чувството, че сте обичани. (Е, не е задължително да е от бог или богиня, понякога и простосмъртната любов стига.). Силно!

Желая ви поне веднъж да се почувствате доволни от постигнатото.

Умиротворени Със себе си и света. Дори той да се крепи само на върхчето на цигарката...

Freeman

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	БРОЙ PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЦЕНА ЧАС	ЕКСТРИ
Allien's club	София	ул. "Бачо Киро" 24	9801110	9	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв. 1,5 лв.	Direct!
Axel	София	ж.к. "Сердика" бл.18а вх.В	229491	7	Pentium III- 750, 128MB Ram, TNT 2 M64, 15" CTX	1лв. Игри 1,3лв. И-нет	Direct!
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088/ 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Direct!
Cyber Net	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	653-755	15	Pentium III 866, 256 RAM, GeForce2 MX 400, 17" Flat	1 игри;	Direct!
Virtus	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX,17" LG Flat	0,99 лв. 4лв. Нощна	Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	25	Duron 700, 256 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв. 5лв. нощна	Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17" LG	1 лв.	Direct!
Sacrifice	София	кв.Хаджи Димитър ул.Макгахан 63	472023	22	Pentium III 833, 256 RAM GeForce 2MX,17" Flatron	1лв.	Direct!
Pro Game	София	ж.к. „Зона Б-5", бл. 7 вх.А	227724	6	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17" Monitor	1 лв.	Direct!
Ronin	София	кв. „Свобода", ул. „Николай Чудотворец" 9	370024	8	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17" Monitor	1 лв.	Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 600, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Direct!
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико"	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19" Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
БулНет	София	ул. "Чумерна" N9	9871122	6	Celeron 500, 128 RAM , 15" Monitor	1,3лв.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP
VipZone	София	ул. „Кирил и Методи" 27	9813817	11	Athlon 900, 128MB Ram, GeForce 2MX, 19" CTX	1лв.	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маниак	София	ул. „Будапеща" 68	9831496	18	Duron 750 128RAM Riva TNT2 M64 17" DTK	1лв.	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов" 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 128 RAM, GeForce 2MX-400, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски" 70 до Пицария „Уго 2"	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 GTS, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп, **Уго**
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 64MB Ram 15"/19"Monitors	1 лв.	Direct!
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19" Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	60	Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5лв игри, 5лв Нощна	Direct!

Здравейте,

Явно миналата загадка ви е изтормозила сериозно, защото получихме твърде малко верни отговори за нея. Жребият не беше много труден и наградата отиде при Васил Манолов. Той ще си получава безплатно списанието в разстоянието на една година. Така че очакваме щастливецът да ни се обади и да се разберем за подробностите. А ето и правилните отговори на загадките:

Сумата е 31,63 цента
Да, възможно е да се изравни съдържанието на вино в двата съда след достатъчно голям брой преливания.

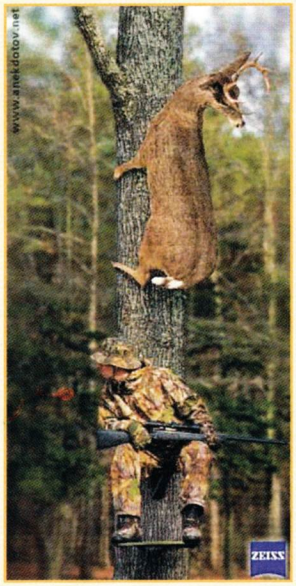
А сега ето ги и новите загадки:

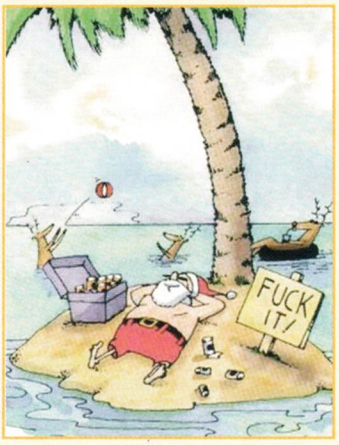
1. Напишете следващите две числа от редицата:
1, 3 , 7, 12, 18, 26, 35, 45, 56, 69 ...
И обяснете логиката на нейното построяване

2. Напишете цифрата 100 по 5 различни начина използвайки единствено 9-ки. Позволени са ви всякакви аритметико логически операции.

Отговорите изпращайте до 10 януари 2002г. на e-mail workshop@netbg.com или на адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх2 ет.2 За загадката.

Наградата в този брой ще бъде изненада... Така че поразмърдайте малко сивите си клетки и ПИШЕТЕ!





ТРЕСАВИЩЕТО НА ГЛУПОСТТА - част 1

Нашите прадеди са живели в колиби. Те не са имали дрехи, ризи, нищо освен една дупка, за да излиза пушека. За да си създадат семейство те са разполагали само с един съвсем примитивен инструмент.

По време на фараоните, живите са балсамирали мъртвите, за да не се отегчават. Мумиите са мъртъвци, на които са извадени вътрешностите, но те не са умрели от това. Пирамидите са се състояли от помещение за покойника, земен ресторант и множество коридори, за объркване на учените.

Майката на Ахил го е потопила във водите на Стикс, за да го направи непромокаем за стрелите. Това обаче не му попречило да умре и тогава Одисей влязъл в Троя маскиран, като дървен кон (някои приписват това на Александър Македонски). Агамемнон и Менелай са били братя, но това се знае със сигурност само за първия.

Докато спартанците ходели на война, жените им раждали деца. За тази цел те били тренирани от най-ранна възраст.

Римляните трябвало да водят многобройни войни преди Италия да стане полуостров. По-късно римляните заменили войниците с гъски: те яделе по-малко, а вдигали повече шум.

Римляните били големи строители. Тяхно дело са много павирани пътища, измежду който най-прочут е Млечния път.

След смъртта на Цезар, Октавий и Антоний си разделили империята. Октавий получил задната част на Рим, Антоний източната и Клеопатра. В края на живота си Октавий се оттеглил в своя мавзолей.

Като заминавали кръстоносците отнасяли портретите на жените и децата си, а при завръщането си с радост намирали нови деца около вярната съпруга.

Карл V е роден при леля си, защото майка му тогава не била там.

При феодализма селяните били много подтиснати. Тогава нямало автомобили, та те са плащали данъци върху солта и радиоапаратите, но били лишени дори от тях. Освен това те били длъжни да дават на сеньора всички продукти от жена си. Често се появявал глад и хората се избивали за да не умрат.

Първото околосветско пътуване било извършено от Магелан. За нещастие той бил убит на Филипините и екипажът се завърнал без него. Въпреки всичко покойният запазил добър спомен за пътешествието си.

Людвик XIV бил на пет години, когато се родил баща му. Той живял до смъртта си в 1715 година. Людвик XIV бил заобиколен от благородници които се наричали куртизани. Жените им се наричали куртизанки (нещо като българските партизанки) . Дворецът му бил винаги добре изметен и блестящ, поради което бил наречен Крал-слънце.

През 1763 година Франция закупила Корсика, три години преди раждането на Наполеон за да може да се роди французин.

ТЕСТ

Маниак ли си? И ако да, от каква точно мания страдаш?

1. Какво правиш всяка сутрин към 8 часа?

а/ Скачам от леглото и правя сто и четирийсе лицеви, после бягам половин час в Борисовата.

б/ Изключвам компютъра и си лягам.

в/ Отивам в Продънения Барабан за едно малко и да си взема палтото, което съм забравил снощи.

г/ Първо се събуждам - така мама ме е учила, после се прозявам, отивам да пикая и пак си лягам, щото в кенефа е топло и ми се доспива.

д/ Слизам да си играя с децата пред блока преди да отидат на училище. Обаче като си разтворя шлифера и те всички бягат, не щат да си играем. Само едно малко рижаво има, дето като ме види почва да вреци и да ме замеря с павета, ама ще му падне и то на Хосе...

2. Как ще реагираш, ако на купон в Студентски град срещнеш немска овчарка?

а/ Тегля й един шут, за да изквичи, ко друго?

б/ Правя Save и посягам да я погаля. Ако ме ухапе - Load и пробвам с друга тактика.

в/ Веднага ще кажа 'Добър вечер, госпожице Ангуа фон Ибервалд, радвам се да Ви видя в привичната Ви форма'.

г/ Ъ?!?

д/ Ще я заведа в мойта стая и ще й скъсам трътката, кво като е германка?

3. Кое е най-силното ти оръжие?

а/ Ти само ми ела, и ще ти покажа! Седем години бокс съм тренирал.

б/ BFG - това е най-силното оръжие изобщо.

в/ Ммм...аз не си падам много по насилието. За него се грижи моят партньор господин Лале.

г/ Най-силното ми оръжие по принцип е много силно, така, че внимавай!

д/ Не най-силното, а единственото ми оръжие. Аз ще го запазя в тайна, и ще издам само, че трябва да се лъска редовно, за да не ръждяса.

4. Сега малко лексикална култура - какво е 'лифт'?

а/ Е, сега, аз ли няма да знам, нали всяка зима съм на Витоша да карам ски и да рутя скиорки.

б/ Хм...струва ми се, че е някаква безалкохолна напитка. Аз обаче такива не пия, защото веднъж си разлях малко върху клавиатурата, стана късо и целия блок остана без ток. А съседа отдолу правил скинарска сбирка и от тогава са ми тези пет шева на веждата.

в/ Не беше ли нещо, което ССПГ Диблър продава?

г/ Доколкото мога да преценя по пътя на логиката и от познанията ми по английски език, 'лифт' ще да е нещо, което вдига друго нещо. В този смисъл и Анчето и тя е лифт.

д/ Напълно съм съгласен с колегата от г/. Рипа ли, рипа ли колега? А така, туй да се чува!

5. Ако се возиш в такси и шофьорът очевидно те лъже с парите, какво правиш?

а/ Не си ли признае сам го хващам за врата, завирам му таксиметровия апарат в аналното отверстие и го питам дали сега чука на престой или на километър хехехе

б/ Правя му headshot с калашника и го оставям да тори гъбите.

в/ Веднага донасям на Гилдията на Таксиджиите за нелицензирана конкуренция, те ще се оправят отлично с него...

г/ Въркам му с два пръста в носа и запявам Марсилезата. Той скача на крака, удря си главата в тавана и пада в несвяст. А аз се измъквам по чорапи, за да му мирише, когато се свести.

д/ Ами-и-и...ще го помоля да ми приложи номера с апарата от а/, обаче не толкова грубо и с повечко вазелин.

6. Случайно като бебе да си падал често и от високо на главата си?

а/ Не. А ти искаш ли сега да паднеш? Не? Ами чупката тогава, додето не съм станал.

б/ Като бебе бях кротък и тихо си пишех на BASIC за Правец82. Сега, моля те, остави ме, защото ми атакуват базата с Tesla Troopers.

в/ Ти май си сбъркал адреса. Казах ти аз, че ти трябва господин Лале, ама ти - не и не. И какво си седнал да ме разпитваш? Върви по-добре се изкъпи, че вониш като Дъртия Гнусен Рон и ми опада емайла по зъбите от миризмата ти.

г/ От къде знаеш? Кой ти каза? Майка ми беше, нали? Знаех си аз, че трябва да й затворя устата веднъж за винаги, за да не издава смайващите подробности от гнусното ми минало.

д/ Първите спомени от детството са за една едрогърда медицинска сестра, която ме хвана за краката и ме плесна по задника. Стори ми се даже, че ми намигна, обаче не знам да ме е изпускала.

Резултати :

Че си маниак, мисля, е повече от ясно, но какъв точно? Провери сам.

а/ Спортен маниак и то от агресивния тип. Жените припадат от вълнение, а мъжете позеленяват от завист при вида на мускулестата ти физика. Нивото ти на интелигентност обаче не искам да го коментирам, защото ще ме биеш.

б/ Компютърен маниак - докато връстниците ти са се прицелвали с крепка десница един-друг с тръбата за фунийки из някой строеж, ти си гърмял фашистите във Wolfenstein 3D. Понастоящем някои от тези връстници прицелват пода на казармата с парцала, а ти се кефиш в университета и пишеш на Perl, та ти плюдят ушите. Не се бой, военните забавят, но не забравят.

в/ Хм... затруднен съм. На пръв поглед ми се струва, че си господин Шиш. Вероятността за това обаче е толкова пренебрежимо малка, че по-скоро бих казал: прекалил си с четенето на Тери Пратчет. Спокойно, и аз съм същият. 'Маскарад' иде - стискай зъби.

г/ Ти си Маниак от най-общ тип. Не маниак конкретно, а маниак по принцип. Може би смъркаш прекалено често нафталин, защото е бял прах? Или отново си Тошето?

(- Стига с това Тоше бе!!! - бел.ред.)

Съмнявам се, че дори и майка ти знае що за чудо е родила.

д/ Секс маниак - содомия, педофилия, садо-мазо - никоя перверзия не ти е чужда. Явно си врял и кипял в любовта (поне на сън), както е явно също, че редовно бичуваш едноокия делфин. Баба ми казваше, че от това се ослепява и ти порастват косми между пръстите, но аз от опит знам - не е вярно.

Извинение :

Извинявам се предварително на bebef, която е Ани, но не е, повтарям - НЕ Е Анчето от 4г/

Longanlon

Новини

Нова игра в духа на Fallout

Група от седем души, които никога не са се срещали лично, са се заели да направят ролева игра, наподобяваща по дух и облик познатите ни заглавия от поредицата Fallout. Действието в играта се развива в близкото бъдеще на територията на САЩ. Някогашната суперсила лежи в руини вследствие на ядрен катаклизъм. Дълбоко под земята, в отдавна забравено военно скривалище, оцелелите от апокалипсиса се борят срещу нова, не по-малка заплаха.

Играчът ще влезе в ролята на Джон Кю, жертва на таен военен експеримент свързан с умствен контрол, който се опитва да се измъкне от зоркия взор на "наблюдателите" и се отправя към несигурния живот на повърхността.

Макара и всичко казано по-горе много да напомня Fallout, авторите на STATIC твърдят, че нямат нищо общо с легендарното заглавие - просто то, наред с Deus Ex, Metal Gear Solid и няколко други са оказали силно влияние върху дизайна и концепциите на новата игра.

Трябва да отбележим, че STATIC е сред 10-те номинирани игри на Четвъртия Годишен Фестивал на Независимите Игри, който ще се проведе между 19 и 24 март 2002 година.

***

Класация на най-продаваните заглавия в САЩ за първата седмица на декември

Боже помилуй! Само погледнете какви игри фигурират в Top 10 на САЩ! При това в пред-празничния период, когато всички издатели пускат най-добрите си игри. За съжаление пускат и най-скапаните си и миризливи заглавия, насочени към масовия консуматор. Жалкото е, че те засенчват наистина стойностните игри. Как иначе може да се обясни присъствието на Survivor, backyard Football и Basketball в тази класация?!? Гледайте и плачете:

1) Harry Potter & The Sorcerer's Stone; Electronic Arts
2) The Sims: Hot Date Expansion Pack; Electronic Arts
3) The Sims; Electronic Arts
4) Backyard Basketball; Infogrames Entertainment
5) Survivor: The Interactive Game; Infogrames Entertainment
6) MP Roller Coaster Tycoon; Infogrames Entertainment
7) Return To Castle Wolfenstein; Activision
8) MS Zoo Tycoon; Microsoft
9) MP Civilization 3; Infogrames Entertainment
10) Backyard Football 2002; Infogrames Entertainment

***

Quake 3: Generations Arena

Искали ли сте някога да играете Quake 2 с Quake 3 енджина? А Doom? Много скоро ще имате тази възможност! На 20 декември ще бъде пусната бета на този мод на Quake 3. Играчите ще могат да избират любимото си "поколение" измежду петте предложени. Всяко "поколение" ще има собствени модели, оръжия, физика и геймплей, аналогични на техните първообрази - Doom, Quake, Quake 2, QuakeWorld.

Generations ще предлага възможности за Free For All, Team Deathmatch, Tournament и Capture The Flag, като мода има поддръжка за ботове ако имате нужда от малко тренировка "на сухо". Версия 0.99a, която ще бъде пусната на 20-ти, ще съдържа всичките "Поколения", над 40 оръжия, нови руни и power-up-и.

За информация на незапознатите с тази модификация, тя се разработва от около 18 месеца и на тазгодишния QuakeCon предизвика бурен фурор.

***

Rayman надхвърли 10 милиона продадени копия

Популярния аркейден герой Rayman очевидно се радва на голяма популярност. От Ubi Soft обявиха че глобалните продажби на игри с участието на разчлененото създание са надхвърлили 10.5 милиона продадени копия. Играта се издава за всички видове конзолни платформи плюс PC. Най-новото заглавие от поредицата - Rayman Arena (не бъркай с Quake 3 Arena) - ще излезе в началото на 2002 година за PC, Xbox, Playstaion, Playstation 2 и GameCube.

***

Видеоиграта с Ози Озбърн прекратена

Black Sabbath Online News (тази страница се води от Joe Siegler от 3D Realms) пусна информация, че работата по заглавието Ozzy's Black Skies е прекратена. Играта, която проследяваше приключенията на легендарния Ози в измислен фантастичен свят, бе разработвана от наскоро фалиралите iRock.

***

Слухове около Microsoft

Работилничката за слухове работи под пълна пара. След пускането на Xbox на американския пазар усилено се коментират бъдещите стъпки на Microsoft във връзка със здравото стъпване компанията на игралния пазар (разбирай монополизиране). Според последните мълви от нет-а, Бил Гейтс и компания били хвърлили око на две от големите разпространителски фирми в игралния бизнес - Take 2 Interactive (Max Payne, Duke, Myth, GTA) и Inforgrames (Desperados, Unreal, Unreal Tournament). Засега единствената информация от страна на Майкрософт е доста изчерпателна - "Без коментар". Бог да пази игралната индустрия!

***

Слухове около Unreal Tournament 2

Напоследък усилено се коментира разработката на това все още необявено заглавие. Според различни източници, черпещи информация от "вътрешни хора", Unreal Tournament 2 се прави в момента и се очаква някъде към Юли 2002 година. Според слуховете играта ще предлага много повече игрални модели, които от своя страна ще бъдат 6 пъти по-детайлни от тези в Unreal Tournament. Според мълвата UT2 ще стартира с над 30 нива, разделени на различни мотиви - пост-Египетски, огнени светове, ледени светове, открити нива сред девствени джунгли и т.н. Остава да видим доколко всичко това е истина.

***

Малко конзолщина

За да можете да се ориентирате в морето от нови конзоли, ето ви малко цифрички за размисъл:

1. Nintendo - GameCube

По начало американския клон на Нинтендо бе планирал пускането на щатския пазар на 4 милиона конзоли до края на финансовата година (Март 2002). Но според последна информация компанията е решила да увеличи тази бройка с още 500 000 машини, вследствие на огромното търсене. Нинтендо обявиха

силни продажби след премиерата на GameCube на 18 Ноември. Само през първата седмица след пускането на конзолата са били продадени над 500 000 бройки.

2. Microsoft - Xbox

За първите 16 дни от пускането на Xbox на американския пазар са продадени към 740 000 бройки от конзолата. За същия период от време се продадени 1.74 милиона софтуерни единици за Xbox, или средно 2.4 игри на продадена конзола.

3. Sony - Playstation 2

Текущия господар на американския конзолен пазар, Playstation 2, е по-силни позиции от всякога. Към този момент инсталационната база в САЩ се изчислява на около 5.2 милиона конзоли. Въпреки голямата шумотевица около новите системи на Нинтендо и Майкрософт, Сони обявиха продажби на около 240 000 машини в рамките на седмицата преди и след Деня на Благодарността в САЩ.

***

Финална версия на популярния MOD за Quake - OSP

Разработчиците от Orange Smoothie (www.orangesmoothie.com) обявиха, че версия 1.0 на най-популярната модификация за Quake ще бъде достъпна за сваляне от интернет на 14 декември.

Според тях тя ще представлява нещо много повече от малък ъпдейт на версия 0.99W. Финалната версия ще съдържа инсталационна програма, 15 нови карти за всички типове игра, конфигуратор за OSP сървър, както и много фиксове и поправки на самия мод.

***

Нови подвизи на Fatal1ty

Джонатан Уендел, повече известен като "fatal1ty", един от най-добрите в света по Quake 3, явно е решил да се пробва и на някоя друга игра, при това доста успешно - на последния CPL в Далас, той е спечелил турнира по Aliens Vs. Predator 2. Наградата му за това е поръчково изпълнение на 2002 модел Ford Focus ZX3, DVD комплекти с всички серии на Пришълците и Хищника, както и пълен комплект комикси за популярните извънземни на издателството "Black Horse".

***

Max Payne за Play Station 2

Станалият вече култов екшън Max Payne вече се продава и за PlayStation 2. Разпространители са Take 2 Interactive.

***

Развод на Bioware с Interplay

На 29 ноември любимата на много от нас фирма BioWare прекрати договора си с Interplay Entertainment за разработката на очакваното заглавие Neverwinter Nights. От BioWare обявиха, че въпреки прекратяването на договора ще издадат в срокове заглавието, въпреки че в момента са в процес на търсене на нов разпространител. Всъщност злите слухове твърдят, че именно Neverwinter Nights се е оказала ябълката на раздора. Interplay са решили да изтеглят играта за средата на 2002г. по стратегически причини. BioWare не били съгласни с подобно забавяне на готовия продукт и решили, че могат и сами да се справят...

***

Might & Magic IX през март 2002г.

3DO обявиха че Might and Magic IX ще излеза през март 2002. Последната игра от поредицата ще използва Lithtech олатформа. Авторите обещават 60 часа геймплей разпръснати из 10 различни региона във вселенената на Might and Magic. Магическата система комбинирана с интуинтивния интерфейс и

100% computer club
САНТАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767
50%
НА ПОЛОВИН ЦЕНА!
за 50 ст.
SID MEIER'S CIVILIZATION III
НОЩНА МРЕЖА:
НАЙ-УЮТНАТА ОБСТАНОВКА
КЛИМАТИЦИ
КАЧЕСТВЕНИ КОМПЮТРИ
ВИДЕО ЧАТ
ЗАЛИ ПУШАЧИ И НЕПУШАЧИ
10 ЧАСА: 23.00-09.00 ---->>>> 3 ЛЕВА
АКО ДОНЕСЕТЕ ТОЗИ
ТАЛОН
ПОЛУЧАВАТЕ
1 БЕЗПЛАТЕН ЧАС !

допълнителните 23 умения, ще позволят на играча да претвори героя си по свой образ и подобие. Началото на играта ще сложи могъщо корабокрушение благодарение, на което Вие отвново ще поемете съдбата на героя в свойте вещи ръце извеждайки го на пътя водещ до слава и богатство.

***

За бъговете на Internet Explorer

Майкрософт ще пачват бъг в своя уеб броузър, който позволява атаки срещу потребителя, разрешавайки свободния даунлоуд на изпълними файлове. По принцип броузърът трябва да предупреждава при предстоящ даунлоад на информация, поради бъг в системите за сигурност обаче, операцията по свалянето на файлове от Интернет протича напълно безшумно и без знанието на потребителя. По този начин могат да се разпространяват вируси, троянци, да Ви бъде форматиран на хард диска и прочее интересни закачки. Този бъг е много опасен, защото може да се предизвика посредством най-обикновен JavaScript. Опасността да бъдат посетени през броузъра е актуална за всички които ползват IE 5, 5.5 или 6.

***

Борба срещу тероризма по Интернет

Говорителя на ФБР потвърди че Американското правителство работи върху Интернет базирана шпионска технология, с кодовото име "Вълшебната Лампа", която ще бъде използвана за прихващане на комуникациите на заподозрените.

Идеята на "Вълшебната Лампа" е доста проста, това е своего рода троянски кон, който ще записва всички операции, които потребителя извършва, всеки натиснат клавиш ще бъде лог-ван.

Производителите на антивирусни програми заявиха веднага след изявленито от централата на ФБР, че те няма доброволно да сътрудничат на бюрото, т.е. те и за напред ще обновяват дефинициите на програмите си, така че да предотвратяват каквато и да е недоброжелателна намеса на вируси, независимо от техния произход.

The I of the Dragon

The I of the Dragon е поредната игра, която се разработва в братска Русия. Тя се развива във фантастичния свят, наречен с тривиалното име Териториите. Същински Рай. Хората живеят щастливо и безметежно. Ние присъстваме на края на тази идилия. Армиите на Злите сили атакуват и за една нощ успяват да разрушат много градове. За да се спасят от поражението, добрите магьосници призовават вас - дух, който ще трябва да предотврати гибелта на своите хора. Нужна ви е само физическа обвивка. За да държите достатъчно на брой, маговете решават да ви напъхат в драконова одежда и купонът започва.

Играта се очертава да бъде смесица между стратегия в реално време и екшън. Освен със стандартните драконови приоми - много, ама много остри нокти и огнен дъх, ще разчитате и на различни магии. Тях ще използвате срещу 40 типа врагове, които ще ви връхлитат със самоубийствена жестокост. Ще се разхождате, тъх де, ще летите над огромни нива - някои от тях ще бъдат с реална големина десетки километри. За правилното му изобразяване ще се грижи специален енджин, разработен от фирмата. Благодарение на него, теренът ще може да бъде тераформиран по какъвто си иска начин, а в зависимост от отдалечеността ви от него, ще намаляват детайлите, с които е изобразена.

Играта изглежда прилично и се надяваме скоро да имаме повече информация за това заглавие.

Breed

Ето една от игрите, които за пръв път бе показана на изложението ECTS в London бе и Breed. Наскоро бяха изнесени и първите подробности около Breed и те предизвикаха интереса ни. Като за начало играта ще бъде FPS, който ще бъде подобен на HALO. При това производителите на играта имат амбицията Breed да бъде по-добрата от двете игри. Какви са силните страни на това заглавие?

Като за начало ще имате възможност да карате най-различни превозни средства - от триколки до космически кораби. При това авторите обещават плавно преминаване от земята в космоса. Самостоятелната кампания ще ви даде възможност да преиграете многократно играта, тъй като в зависимост от позицията, която изберете (пилот, тактик, инженер, щурмовак) мисията ви ще може да се минава по различен начин. В играта ще има и абсолютно точен физически модел на поведение на различните превозни средства.

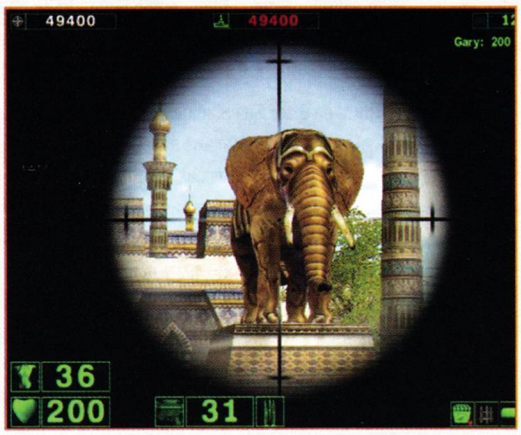
Опциите за мултиплеър ще предложат освен стандартния детмач, кооперативно изиграване на соловата кампания и игра в мрежа по екипи по подобие на Halo. От нещата които прочетох за тази игра ще ви препоръчам само едно - запомнете това име. Току-виж то ви изненадало приятно през есента на следващата година.

Serious Sam: The Second Encounter

Въпреки всички очаквания, втората част на Serious Sam да излезе преди края на годината, от Take 2 обявиха, че играта се отлага до пролетта на 2002г. Играта на практика е почти готова - остават да се доизтребят останалите буболечки из нивата, както и да се изтестват мултиплеър картите на играта. И за да направим чакането по-леко, ето ви и малко повече информация за идващата игра:

В нея, естествено, отново влизате в ролята на Sam "Serious" Stone, който този път трябва да пътува през времето, за да спаси човечеството от гибел. Както тържествено обещаха от CroTeam "No More Egypt!". Действието ще се развива в далеч по-разнообразни местности. Сред тях ще бъдат заснежени средновековни села, персийски градове, както и храмове на Ацтеките сред гъстите джунгла. Наличието на по-обилна флора ще бъде единствено в ущърб на вашите нерви. Наред с така ценните амуниции и аптечки в гъсталаците ще се крият и вашите врагове. За да се справяте с тях са предвидени и няколко нови оръжия, сред които няма как да пропуснем огнехвърлачката и бензиновата резачка. Двете оръжия ще можете да използвате и да обездървесявате терените, по които ще се мотаете. Няколко изстрела с огнехвърлачката ще направят от близкостоящото дърво факла, докато с бензиновата резачка, ще се състезавате с останалите дървари в гората. Отсеченото дърво ще пада, като най-вероятно ще премазва хората, които са попаднали на пътя му!

Паралелено с доразработката на втората част вече се работи и по третата, която ще се развива някъде из откритията Космос. Яхууу!



Анкета

С наградки :o)

Име _____

Възраст _____ г. Пол: ☐ М ☐ Ж

e-mail _____

1) Имате ли компютър ☐ Да ☐ Не ☐ Не съм сигурен :o)

2) Ползвате ли интернет? ☐ Да ☐ Не

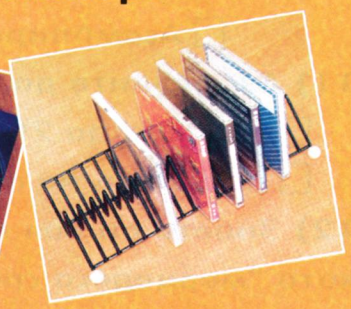
3) Колко често? ☐ Един път месечно ☐ Един път седмично ☐ Всеки ден ☐ Денонощно ☐ По-често :o)

4) Какъв вид? ☐ Интернет карта ☐ Месечна такса ☐ Наета линия ☐ Кабелен ☐ Друг

5) Посещавате ли компютърни клубове? ☐ Да ☐ Не

6) Колко често? _____

Наградите са: Пет рекламни комплекта на фирмата **Olympus**, включващи: тениска, калкулатор, химикалка, ключодържател-фенерче и килимче за мишка. Две стойки за по 18 CD на **Hamma**, любезно предоставени от фирма Amperel, един едногодишен абонамент и три шестмесечни абонамента за **Gamers' Workshop!**



7) Степенувайте по значение какво цените в един клуб (1- най-важно)!

☐ Цената ☐ Атмосферата ☐ Мощни машини ☐ Обслужване ☐ Добрите мишки/слушалки

Stone & Steel

Влизаме в офиса на Black Sea Studios. Днес е Денят. Веселин Ханджиев ще ни разкаже първите подробности за тяхното дебютно заглавие - Stone & Steel. Идваме и да го поздравим за големия успех - сключване на договор със Sunflowers за разработка на 4 заглавия. Sunflowers е една от сериозните фирми за разпространение на софтуер в Европа. Самата тя е разработила заглавия като Technomage и Anno 1602. Компанията е основана от бившия директор на клоновете на Infogrames и Electronic Arts в Германия. Това е и причината заглавия, които се промоцират в Европа от Sunflowers, да се поеме от една от двете фирми за останалия свят. Но това са подробностите. Важното е, че Black Sea Studios е първата фирма в България, която е успяла да сключи договор с разпространител (или по-скоро Разпространител) преди да има готов продукт. Около това се завърта и началото на разговора. На въпроса ми "Има ли рецепта, как да намериш разпространител", Весо само се усмихва и подхваща: "Универсална система няма. Трябва да си упорит и да пробваш навсякъде. Важно е да си сформирал сериозен екип и да имаш опит в разработването на компютърни игри." В Black Sea Studios всички предпоставки са спазени - 12-те човека в ядрото на фирмата са работили по различни проекти преди това. Една немалка част от хората са от Haemimont, други идват от WizCom след като са свършили работата си по Trans. Въпреки това търсенето на разпространител не е минало без перипетии. "Бяхме в много напреднала фаза на преговори с CDV" - разказва Весо - "проведохме финална среща, където вече се мислеше за подписване на договор. На следващия ден се обадиха и обясниха, че искаме твърде много пари за разработката на Stone & Steel. Та нали Путин получавал 200$ заплата! Така и не успяхме да разберем какво общо има заплатата на Путин с нашата игра, но в резултат на телефонния разговор прекратихме преговорите." Със Sunflowers нещата са започнали в началото на август. Подписването на договор 4 месеца по-късно е рекорд в бранша, обикновено нещата се проточват доста повече.

Явно е, че бъдещото заглавие на Black Sea Studios (BSS) силно е заинтересувало немците. А то ще бъде стратегия в реално време. Действието ще се развива в средновековна Европа - между 750 и 1250г. Както и хората от BSS се шегуват - аман от средновековие и рицари (както вече споменахме, голяма част от екипа е съставен от авторите на Tzar). На въпроса какво точно ще представлява играта Весо само каза " Нещо невиждано досега. Нещо което ще преобърне жанра с краката нагоре." След което побърза да угаси пламъчетата в очите ни, като спомена, че не иска да говори в големи подробности за Stone & Steel. Това естествено не ни обезкуражи и ние започнахме да подпитваме оттук и оттам, а като и това не помогна, започнахме да му поставяме капани. Ето какво разбрахме. Както Весо сам описа играта тя ще

Ето и рисунка на благородник от S&S

Попълнения талон изпратете на адреса на редакцията: ул. Ген. Гурко №34. Печалившите ще уведомим по е-маил и на страниците на списанието

Анкета
С наградки :o)

8) Възнамерявате ли да ъпгрейднете компютъра си? ☐ Да ☐ Не

9) След колко време? ☐ До 1 месец ☐ До 3 месеца ☐ До 6 месеца

10) Ако решите да си купите нов компютър, какво бихте предпочели?

☐ Асемблиран - по-евтин ☐ Марков - по-скъп

11) Ако решите да купите оригинална игра, то тя би била:

☐ На цена до 20лв. но старичка ☐ Между 20 и 50лв. но по-нов хит

☐ Над 50лв но актуално заглавие

12) Знаете ли коя марка фотоапарати е известна като "мерцедеса сред компактните"? _____

13) Коя е най-продаваната серия компактни фотоапарати в света? _____

14) Какво друго произвежда Olympus Optitical? _____

15) Кой фотоапарат на Olympus е на промоционална цена за Коледа, и е с 18 месеца гаранция? _____

Първата публикувана снимка от S&S!

бъде "нещо като Civilization в реално време, но по-опростена". В Stone&Steel (работно заглавие на проекта) няма да има раси, магии или други свръхестествени неща. В него ще бъдете притежател на скромно кралство. В началото, докато то расте ще се занимавате основно с микромениджмънт - набавяне на петте ресурса в играта. Макар да няма да можете да избирате поотделно селяните си и да им давате команди, ще имате достатъчно неща, които да вършите. С разрастването на кралството ви, нещата ще преминават плавно от микро към макромениджмънт. Ще можете да си наемате благородници, които да се "грижат" за части от собствеността ви. От един момент нататък дори ще можете да заповядате на някои от тях да завземат определена провинция от ваше име. Благородниците ще имат сложносъставни имена, като например Иван Убиецът на Whisper или Мрачният Диян. Представките си те ще придобиват благодарение на техните действия. Също така името на благородника ще ви подсказва къде ще можете да намерите приложение на неговите качества. Заради благородниците Black Sea Studios ще напишат и трети слой на Изкуствения Интелект в играта в добавка към обичайните два.

Самата игра ще се развива на два плана глобален (или стратегически) и тактически. Какво е накарало BlackSea Studios да прибягнат до подобно структуриране на играта? Според Весо игри като Age of Empires са изцяло тактически. Там целият свят представлява едно голямо бойно поле. А в реалния живот битката е една точка, частица само част от света. В него се редуват мирни области с такива където кипи битка. За да могат да постигнат подобен ефект, Stone & Steel е трябвало да се развива на два "слоя". Играчът ще мисли стратегическите си решения на глобалната карта, а когато настане време за битка перспективата ще се смени с тази на бойното поле. За боевете Весо ни обещава мащаба на Шогун (армии от по няколко хиляди единици)

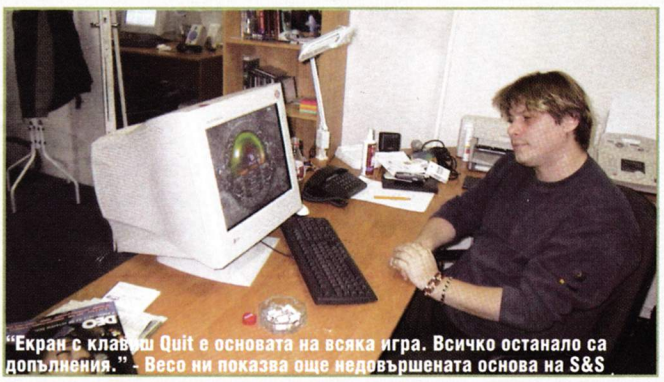
Дори и в късни доби работата върви на пълни обороти

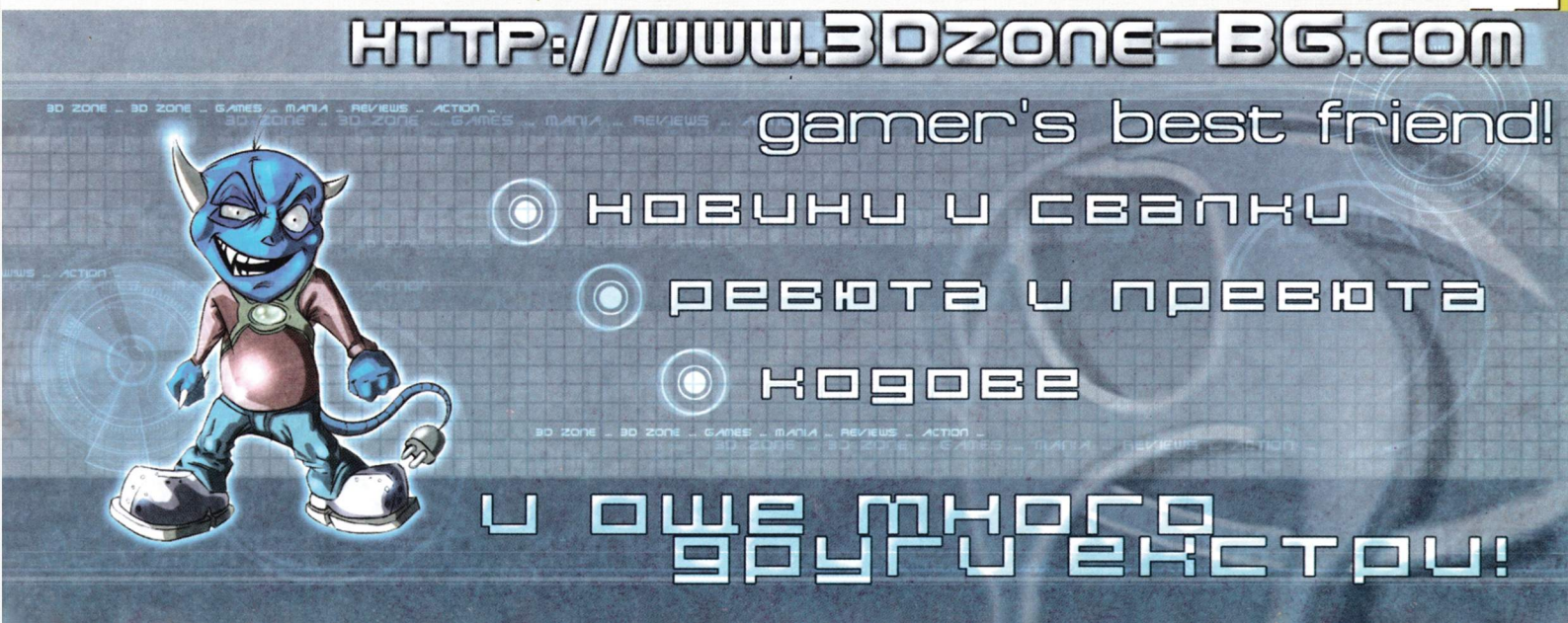
заедно с бойни формации, които ще имат реално значение във водене на военните действия. Бойните единици в Stone & Steel няма да са много на брой и ще са напълно стандартни като за този тип игри - мечоносец, стелец, копиеносец, издачи, катапулти. Предвидени са и обсади на градове, което подсказва наличието на стенобитни оръжия.

Стремежът на Black Sea Studios е Stone & Steel да има силна солова кампания, както и добър мултиплеър. И на двете части на играта ще бъде обърнато специално внимание, като в различните режими на игра, на играча ще му се налага да използва различен набор от средства, за да постигне целта си. Планове за масивни On-line схватки не са правени. Дори за момента вероятният максимален брой играчи е определен на 6.

Като заглавие, което всички ние се надяваме да се продаде в милиони бройки, Stone & Steel ще разполага с първокласни анимации, които цитирам отново Весо "ще бъдат на супер качество" и озвучаване от професионални актьори. Работата по тези елементи от Stone & Steel ще бъде поверена на фирма извън България. За сметка на това музиката от играта ще бъде изцяло българска. И то каква... На диска ще чуете една от мелодиите, която ще звучи в играта и сами ще можете да кажете дали тя ви харесва или не. Плановете са в Stone & Steel музиката да бъде динамична т.е. да кореспондира на ситуацията, в която в момента се намирате. Графиката ще бъде 2D, като от това което видяхме досега, играта се очертава да изглежда зверски красива. Дори има планове да се направят нещата така, че когато едно дърво се сече например, неговите листа да се тресат, а при падането му на земята да се разхвърчат листа и шума. Alex III пък в момента се мъчи да накара водата в играта да изглежда като истинска. Да се надяваме всички тези планове да се преизпълнят.

Що се отнася до революционното подобрение на играта имам една лоша новина за вас. Все още не можем да ви разкажем каква е тя и защо наистина има шанс да напише следващата златна страница в областта на стратегиите. Ще трябва да почакате няколко месеца, докато ни бъде дадено позволение да развържем езиците си. Stone & Steel е предвидена да излезе през средата на 2003г.


"Екран с клавиш Quit е основата на всяка игра. Всичко останало са допълнения." - Весо ни показва още недовършената основа на S&S



■ Производител: Crystal Dynamix ■ Разпространител: Eidos ■ Интернет: www.eidosinteractive.com
■ Системни изисквания: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Жанр: Екшън от трето лице

Автор: Snake

Soul Reaver 2

Спри да се притесняваш. Отговорът е "Да.". Soul Reaver 2 е достоен наследник на именития си предшественик. Запаси се с кафе.

Кръвта.

Още помня вкуса й.

Горчиво сладък, леко тръпчив. Вкусът на оцеляването, на споделената смърт.

Помня как зъбите ми потъваха в плътта бавно и нежно. Разкъсването на девствената ципа на живота. Загубата на невинността. Превръщането на жертвата в зрял човек. От собствен опит знам, че докато умираш ставаш изключително зрял човек. Живееш истински единствено, когато умираш. Заедно с кръвта изтичат всичките ти пороци и слабости.

Пиех пороци и слабости, значи. Усещах ги как се стичат надолу по хранопровода ми.

Имаха горчиво сладък, леко тръпчив вкус.

Сега нямам хранопровод.

Разтвори се във водите на Бездната. Сякаш векове минаха оттогава. Всъщност наистина минаха векове.

Уморен съм. Сенките на отвъдното се вият край мен, стените проблясват в меката си зелена светлина. Уморен съм. Проклетият меч пламти около ръката ми. Похитителят на души.

Душите са безвкусни.

Бели и пулсиращи.

Също като омразата ми.

А кого мразех всъщност?

Зверски съм уморен. Бих казал уморен до смърт, ако не бях безсмъртен.

Ловец на вампири, вампир, божествен пратеник, отмъстител, спасител на света и негов рушител. Самото ми съществуване е парадокс.

А историята мрази парадоксите.

С тази фраза завършва вторият Soul Reaver. Не знам защо ти разказвам края. Крайно е непрофесионално от моя страна.

Може би все още мисля като Разиел след тези няколко дни, в които бяхме едно цяло. И ще ми трябва известно време за да се освободя от хватката на играта, да се отърся от емоциите си и да я погледна с хладния и пресметлив поглед на рецензент. Време, което нямам за съжаление. А може би така е по-добре.

SR2 е игра изтъкана от бурни емоции и не заслужава хладна и обективна оценка. Тя е от онези, твърде редки в днешно време дигитални забавления, които имат нещо в себе си, някакъв странен енергиен заряд, нямащ нищо общо с перфектната визия или смазващия геймплей. Сякаш понесла в себе си нещо от силата на митичния меч Soul Reaver тя открадва частица от душата ти, белязва те завинаги със спомена за толкова реално преживяване, че след време започваш да се чудиш дали наистина всичко това се е случило на монитора в стаята ти. И дали някой ден призрачното синьо острие няма да изпълзи от дясната ти ръка. Дали няма да дойде време, когато ще трябва да изтръгваш хорските души, за да поддържаш материалния си образ. Отново.

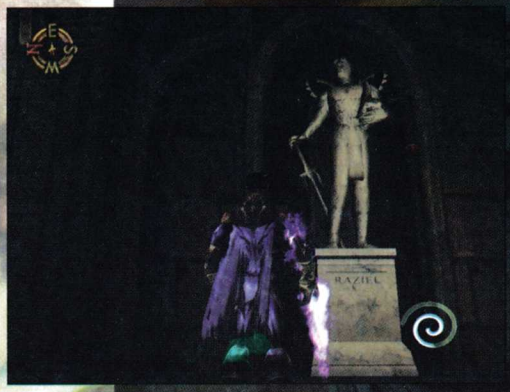
Пренебрегвайки по особено груб начин старото като света правило, според което продължението винаги е по-тъло от първата серия, посредственият до безобразие аркаден екшън Blood Omen роди сикуъл, който пренаписа из основи правилата на търд пърсън жанра и се превърна в една от най-гениалните и иновативни игри на нашето време. Става дума за първия Soul Reaver. Тази игра беше толкова невероятна, че идеята да й се направи продължение - ясно показана ни още в аутрото й, което оставяше вратата на историята толкова широко отворена, че му липсваше само надпис to be continued - леко ме притесняваше. Всеки играл въпросната игра ще ме разбере. Гениалността в нея бе толкова изкристализирала, авторовите идеи във всички основни показатели бяха достигнали такива невероятни върхове, че ми се струваше абсолютно невъзможно да бъдат достигнати отново или пък - не дай си боже - да бъдат надскочени. А никак не ми се искаше SR да загуби легендарния си статус и да потъне в блатото на посредствеността заради някое лайняно продължение.

Оказа се, че съм бил прав. SR2 не ус-

пява да надскочи стандартите поставени от предшественика му. Защото просто поема в друга посока. С очевидната цел да наложи още стандарти и да достигне нови върхове. Ако допуснем споменатата в началото хладна и обективна гледна точка да се промъкне за секунда в статията ми ще трябва да отбележа, че обективно погледнато SR2 е по слаб от SR, с което правилото за продълженията си идва на мястото. Субективно погледната от човек докоснал се до магията на настоящата игра обаче въпросната слабост е толкова незначителна, че единственият начин, по който си струва да бъде отразена е единият процент спад във финалната оценка (SR получи 98%; ревюто за нея можеш да прочетеш в 13 брой). Но за този сравнителен анализ ще си говорим към края на статията. Сега е редно да предположа, че не си запознат със Soul Reaver и концепцията му и като съвестен рецензент трябва да те запозная с нея.

След серията от леко мъгливи събития свързани с първата част от сагата (нещо такова се оформя, виждам) за Наследството на Кейн - вече споменатия Blood Omen, който така и не доиграх навремето, архивампирът Кейн се сдобива с върховната власт и започва да властва над света на Носгот. Имаме си нещо като златен век на вампиризма, в който представителите на човешката раса са превърнати в добитък от кръвопийците. За да бъде гаврата му с хората пълна Кейн отваря гробниците, където спят вечния си сън водачите на Братството на Сарафаните - най-видните борци срещу вампирите в пред-кейновата епоха и ги възкресява, превръщайки ги в свои лейтенанти. Лидерът на Сарафаните - Разиел - респективно става негов първи лейтенант. И вековете започват да се сипят през отворите на пясъчните часовници. Но дори и безсмъртните и вечно млади вампири не остават незасегнати от потока на времето. Те започват да еволюират. Като господар на вампирския род Кейн винаги първи се сдобива с ъпгрейдите. Докато един прекрасен ден на Разиел не покарват крила, каквито очевидно отсъстват от кейнския гръб. Архивампирът, който - както разбираме някъде по това време от главен герой в първата игра се е превърнал в главен лошковец във втората - избеснява, разкъсва крилата на Разиел и заповядва на останалите си лейтенанти да хвърлят сдобилия се с оперение нещастник във водите на Бездната. Както ни учи митологията на играта - водата се отразява крайно негативно на представителите на вампирския род (ебаси, как ли са смърдели тия - бел. авт.) и тялото на Разиел започва да се разтваря със страшна скорост. И тъкмо, когато нашия човек - към този етап от интрото вече сме разбрали, че това е нашия човек - се прощава с живота си, останките от тялото му попадат в лигавите пипала на нещо, което се представя като Древния Бог. Древният пренася Разиел, който в този момент е заприличал на не особено приятен на вид модел по анатомия, в отвъдното и му предлага сделка - Разиел ще отпочне вампироцид и ще види сметката на Кейн (оказва се, че божеството много страда от вампирското присъствие, защото покрай кръвопийците притокът на души към него е бил рязко редуциран), а той в замяна ще го ъпгрейдне до Похитител на души. Бившият лейтенант изкривява горната си челюст, защото само тя му е останала, в доволна усмивка - така предложения план, очевидно, перфектно съвпада с неговата идея за отмъщение - и приема далаверата.

От този момент Разиел отказва хапането на вратове (което така или иначе би му било трудно без чене) и започва да се прехранва с душите на жертвите си. Проблемът е, че вече му коства крайно много усилия да подържа материалната си обвивка и животът му прогресивно спада докато се подвизава из земите на Носгот. Когато въпросният свърши Разиел се връща в доброто старо отвъдно (или, както му викат в играта - Spectral realm-а), където да си похапне волно пърхащи наоколо душички и да възстанови силите си.



Новоизлюпеният Похитител на души започва методично да избива бившите Сарафани, отговорни за принудителната му баня и да придобива - поглъщайки душите им - техните уникални вампирски умения. Така нашият човек се научава да се катери по стени, да минава през решетките в Spectral Realm-а и дори - това се явява нещо като връх на иронията - да плува. Изпълнението - станало възможно благодарение на някое от новите му умения - на странични куестове от своя страна му носи определени магически способности и повишаване на жизнените точки. При една кратка схватка с Кейн, архивампирът се опитва да го съсече с меча си - преждеспоменатия Soul Reaver, сътворен от крилатите предци на вампирския род и подобно на самия Разиел, притежаващ умението да прилепва душите на жертвите си - но острието се чупи (поради причини, които ще разбереш към края на настоящата игра), обезоръженият злодей

www.workshop.netbg.com

напуска полесражението, а спектралният вариант на митичното оръжие става неразделна част от физиката на нашето момче. Така - превърнал се към края на играта в истинска машина за убиване - Разиел се изправя срещу Кейн и го побеждава в собствената му тронна зала. Но миг преди да му види сметката, лошият вамп включва някаква машина на времето и помахвайки ни за сбогом се шмугва в портал към друга епоха. Тук всъщност свършва първият Soul Reaver и започва вторият.

Ако вече си започнал да се чудиш защо отделям толкова време, за да ти преразказвам предишната игра от поредицата ще трябва с прискърбие - защото никак не ми е приятно да критикувам точно тази игра - да ти отговоря. Вече споменах, че интрото на SR2 ни показва края на финалната схватка от SR. И играта невъзмутимо си продължава историята от първата част сякаш сме спрели да я играем вчера.

Нека да си го кажа в прав текст. Историята на Legacy Of Kain-серията е брутална. Невероятна. В никоя друга игра не съм срещал толкова гениално замислен и реализиран сюжет. Ейми Хединг - вписана във финалните надписи като сценарист - спокойно би могла да я разгърне в няколкотомна фентъзи поредица и ти гарантирам, че тя ще бъде с пъти по-добра от повечето неща от жанра, присъстващи на родния ни пазар. Митологията на Носгот е великолепно замислена и на всичкото отгоре - пак за разлика от повечето фентъзита - е доста оригинална и не е копирана грубо от Толкин. Персонажите са толкова реални и многопластови (виж примерно градацията в характерите на Кейн и Разиел), че още преди да си се усетил ставаш крайно съпричастен към съдбата им. Освен това финалът на SR2 си го вписвам някъде след Обичайните заподозрени и Боен клуб в личната класация за разтърсващо неочаквани завършеци. Просто го виж.

Но аз ти говорех за друго - вникването в тази тъй прекрасна история изисква поне беглото познаване на началото й. А в SR2 няма дори и помен от "в предишния епизод видяхте". То аз - дето диска с първата серия си го целувам всеки път щом го видя - гледах като теле при първата поява на Древния в SR2, мъчейки се отчаяно да си спомня кой беше тоя, а какво остава за бедния геймър, който не е имал честта да я играе. В оригиналния Soul Reaver присъстваше същия проблем спрямо Blood Omen, дето пък вече наистина не вярвам, че някой здравомислещ човек го е изиграл целия.

Което си е огромна загуба за игра, в която историята заема толкова важно място.

Но стига за това. Въпреки, че съм сигурен, че вече си огледал с умиление скрийновете към статията етикетът изисква да кажа две думи и за графиката. Аз ще кажа четири - най-добрата в жанра. Някой сигурно пак ще каже, че съм крайно категоричен, но според мен само един поглед към SR2 би го убедил, че към днешна дата това е най-красивия търд пърсън. Разликата с първата игра - която, да отбележа, също изглеждаше брутално добре - е космическа. С цел да ни я покажат по-ясно авторите пускат Разиел като за начало да се поразходи малко из типичните за първата серия мрачни коридори преди да го изведат на слънце на една тераска. И в този момент с тераската рискуваш да заприличаш на любимия си герой, защото долната ти челюст спокойно може да падне от възхищение. Камерата бавно се плъзва по лазурния небосвод, улавяйки светлината на проблясващото иззад вековните дървета слънце, минава край величествените водопади в далечината разбиващи се на облаци от миниатюрни капчици в повърхността на едно толкова истински изглеждащо езеро, че посягаш да подсушиш монитора си. И това е едва началото. Защото смайващите красоти тепърва предстоят. Струва си да се отбележи, че SR2 е една от крайно малкото игри, в които искрено съм се радвал на междинните анимции, въпреки че са правени с енджина на играта.

Визуалните ефекти - подобно на историята - биха извикали възхитени възгласи дори и да ги гледаше в киносалон. Вземането всеки един от четирите елемента за Soul Reaver-а буквално те оставя без дъх. Мамка му, ми че то дори шибаното отваряне на врата те оставя без дъх. Движенията в играта са вече-не-знам-как-да-ги-нарека-че-ми-свършиха-суперлативите-дееба. Ако щеш ми вярвай, но три пъти съм

отварял един вентилатор и съм гледал с умиление движенията на Разиел. Такъв моушън кепчъринг просто нема. По-добър дори и от този в първата серия. Да, възможно е. Това тук е бъдещето. В тази игра няма нито едно, ама нито едничко, нереалистично помръдване (и примигване дори; което ми напомня - прекрасни лицеви анимации). Разиел се движи с елегантността на хищник от Ада. Във всяко негово движение се крие смърт.

Няма какво повече да си говорим за графиката. Мога да изпиша десет страници за нея и това пак ще си останат празни думи. SR2 трябва (и като казвам трябва имам предвид ТРЯБВА, да - много ми е важно) да се види.

До къде стигнахме значи. А, да - звукът. Parfait, magnificent, wunderbar… ма наистина ми свършиха суперлативите в езика роден наш. Парчето, вървящо докато се ровиш в началното меню е достойно за Вагнер, стига господинът да използваше електронни мотиви в музиката си. И това отново е само началото. Музиката на SR2 е мрачна и подтискаща, извикваща жажда за проливане на кръв и чувството, че този път пролятата кръв ще бъде твоята. Перфектно синхронизирана с действието музиката в тази игра с лекота изпълнява функцията както на фон за действието така и в негов основен двигател.

Озвучаването на героите също е hermoso. Специални акламации за работата на Майкъл Бел, озвучил Разиел (кратка справка ни информира, че той е дал гласа си още на Larrel от Icewind Dale, друида от Diablo II:LOD, генерал Taskeen от Force Commander, четецът от Fallout Tactics и половината смърфове от културовото сериалче; участвал е с глас или на живо в стотина анимационни и игрални филми от 1958 година насам) След толкова много игри, в които озвучаването е поверено на кварталните приятели на продуцента SR2 идва като балсам за ушите ми.

Въпреки че е перфектен обаче звуково-визуален облик на играта не е основната причина да й дам такава оценка. Защото той е просто фон за прекрасния геймплей.

Прекрасен, въпреки, че точно това е аспекта, по който играта се дъни с едно процентче спрямо първия Soul Reaver. За разлика от иновативния си оригинал съчетаващ равни дози бой и мислене SR2 е доста по-опростен и екшън ориентиран. Загадките в играта са точно пет и са свързани с отварянето на четирите forge-а и кулата на Янос. Враговете значително са се увеличили - и като разнообразие и като количество, но за сметка на това са премахната извънредно оригиналните битки с босовете. Няма ги и десетките ъпгрейди, които Разиел получаваше в първата част. Както ти казах SR2 започва от там, където

свършва SR и нашето момче съответно още си има всички бонуси, за които се бори със зъби и нокти в първата част - от стрелбата със Soul Reaver-а до катеренето и плуването, но пък магиите му са премахнати. В настоящата игра бившият лейтенант на Кейн получава точно пет ъпгрейда - умението да използва спектралното си острие дори когато животът му не е пълен (в SR можеше да използваш Soul Reaver-а само на 100% здраве) и четири ъпгрейда към същия този меч: Dark Reaver, който отключва съответните врати, обезвреждa за кратко време една смъртоносна джаджа наречена sentry eye

и задейства едни много чаровни dark-мостчета на отредените за това места; Light Reaver, който отключва съответните врати и задейства light-кристалите, които в общия случай пак отключват врати; Air Reaver, който отключва съответните врати и активира air-олтарите, които задействат насочена нагоре въздушна струя и Fire Reaver, който отключва една единствена врата и задейства един единствен олтар, ама за сметка на това сваля най-яките гадове в играта с 4-5 удара. Освен това SR е станал доста по-праволинеен и лутането в търсене на правилния път из света на Носгот е сведено до абсолютния минимум, а враговете ти - сред които този път няма пукнат вампир - доста по-лесни за убиване, защото изпада нуждата да пробождаш, изгаряш или давиш трупа, за да не вземе да се съживи.

Ето това е единият процент спад. Сигурно ще се опиташ да ме убориш, че всичко изброено до тук трябва да свали оценката с поне десет процента. И аз, да ти кажа, не съм много наясно с какви точно доводи да те убедя, че не си прав. Ще се опитам по-долу да споделя трите основни плюса на геймплея, но както вече май ти казах - тази игра е много повече от сбора на съставните си части. Също като при графиката описанието на геймплея не би ти дало дори и бегла представа за реалните му качества. Ще е все едно да ти обясня, че целувката е обмяна на флуиди. Ако никога не си усещал нежния вкус на езика и топлината на устните на любимата никога няма да разбереш к'во толкова им харесва на хората да се мляскат.

Пък и SR2 е по-слаба от предшественика си просто защото - за разлика от повечето директни продължения - наистина

е по-различна като концепция. Мисленето от първата част е заменено от изчистен и брутален екшън, а множеството умения - от далеч по-сериозен акцент върху историята. Още повече, че слабостите на SR се откриват единствено при сравнение с въпросния му именит предшественик. Сравнен с останалите търд пърсън екшъни на пазара той е не шедьовър ми не знам вече как да я нарека.

На първо място идва адреналиновият заряд на битките. Разиел е най-повратливият и бърз персонаж появявал се в подобна игра и е истинско удоволствие да колиш вразите с него. Освен това боят е прекрасно съчетание от опростено управление (което ти спестява запомнянето на десетки комбота) и свобода на движение (което пък ти спестява любимата ситуация тип "кликвам върху лошия и наблюдавам безучастно как нашия го бие), така че можеш да се слееш напълно с Разиел и да знаеш какво точно искаш да направиш и как да го направиш във всеки един момент от схватката.

Като компенсация за редуцираните методи за убиване в SR2 пък има доста кръв (на моменти буквално е потопена в такава - виж Fire Forge-а), което винаги е добра предпоставка за агресия. Използването на хладни оръжия - също. На моменти няма нищо по-красиво и възбуждащо от свистящото на сантиметър пред теб остро като бръснач острие, от кръвта на противника ти полепнала по лицето и тялото ти, а не по отдалечен на стотици метри куршум. А и намушкването на копие все още е в челната ми класация с най-брутални сцени, видени в игра.

На второ идва съвършеният баланс между трите основни съставки на всеки един уважаващ себе си търд пърсън - бой, лутане из картата и решаване на загадки. В SR2 няма да усетиш скука дори и за секунда. Сякаш играта усеща кога ти е писнало да правиш нещо и веднага ти предлага да се заемеш с нещо друго. След продължителна сеч неизменно идва някоя загадка (между другото - не се оставяй споменатият им горе мижав брой да те подведе - за решаването на някои от тях ще ти трябва към час), в момента, в който усещаш, че си се уморил играта ще ти предложи да се насладиш на някоя кът-сцена за награда. Ей такива работи.

И на трето идва една могъществена, vrlo dobra (ей, ма ги знам тия езици), атмосфера. В SR2, подобно на първата серия, имаш едно огромно ниво из което са ситуирани десетината основни места, които трябва да посетиш. Голямото бинго е, че в хода на играта ще имаме възможността да видим това ниво от пет различни гледни точки. Първата е вездесъщият Spectral Realm, който си остава едно от най-иновативните неща появявали се в игра до момента. Той се явява отвъдния свят на Носгот, в което светът болезнено се осуква като в кривото огледало на средно-щен кошмар, а цветовете потъват в синьо-зелената гама. Разиел, като божествен представител, може да отскача до това отвъдно, когато си пожелае. Принудителната командировка до там е свързана с падането на живота му в материалния свят до нула. Останалите гледни точки са свързани с разходките на Разиел до миналото и бъдещето. А разликата между трептящото в топлината на лятото Настояще (началото

на играта), потъналото в руини и подгизналото от проливен есенен дъжд Бъдеще (средата) и обвитото в снежна пелена и радващо се на явен архитектурен просперитет Минало (краят) е смазваща. И когато видиш в бъдещето развалините от величествените каменни замъци на миналото, когато видиш в миналото набитите на коловете тела на хиляди вампири, господари на настоящето, наистина започваш да се чувстваш обвързан със съдбата на този свят.

Искаш да го промениш.

Но не знаеш как. Чувството на обреченост е толкова натрапчиво, че ти иде да влезеш в монитора, да се прегърнете с Разиел и да си поплачете заради неспособността му да промени съдбата си. С течение на историята ще разбереш, че синкавият Похитител на души е най-преебаният персонаж в компютърна игра, комуто съдбата отнема нещо ценно винаги, когато си е мислел, че са му отнели всичко. И оголил зъби убива, сече и поглъща душите полетели в кървавата мъгла над падащите към земята тела не толкова заради нуждата да го прави, а защото докато дарява смърт съзнанието му е лишено от мислите за безсмислието на живота. Уникално усещане, признавам.

Не знам какво повече да ти кажа. Може би е хубаво да те предупредя, че управлението на играта не е сред най-лесните, защото не можеш да преконфигурираш клавишите за посоките на движение - те са си закачени во век и веков на стрелките - и е леко трудно да си сложиш край тях останалите шест копчета (седем, ако мишката ти е с два бутона), които ще ти трябват активно в хода на играта. Свиква се, но е крайно идиотски пропуск за перфекционисти като пичовете от crystal dynamix. Прочее - по този параграф - специални поздрави на лютият геймър Baco, открил покрай тази игра най-полезната функция на гаджето - използваш я, за да ти натиска екшън бутоните, докато ти си зает с управлението.

За финал ще се върна към леко позаравената си традиция да ти давам съвети с различна степен на полезност свързани с играта. Дано ти свършат работа.

- В играта има два начина за сейв - чрез олтари и чрез check points. На първите можеш да запазваш играта си по класическия начин и това са местата, от където можеш да продължиш след като излезеш от нея. При вторите се връщаш след като си умрял в Spectral Realm-а. Чек пойнтовете не запазват играта ти, ако quit-неш!

- Имай предвид, че от началото на играта до първия сейв олтар има точно 45 минути игра, така че ако нямаш толкова свободно време - въобще не започвай SR2. Грубо казано си направи сметката, че ще ти се дава възможност за сейв на през около половин час. И пресмятай, че ти трябва поне час, за всеки един от пъзелите. Добре е да го имаш предвид, защото къ сцените в тази игра не могат да се прескачат, а често са със забележителна продължителност, така че е досадно да ги гледаш по няколко пъти.

- При схватка с повече от един противник - особено в по-късните етапи от играта, когато ще се срещнеш с коравите копелета - влез в боя със Soul Reaver-а си и прибегни до конвенционално оръжие чак, за да набиеш последните един-двама. Както ще забележиш спектралният меч нанася забележително по-голям damege, но ще прилапва душите на жертвите ти. От друга страна боят с хладно оръжие, особено ако те бият от няколко страни, е доста продължителен, така че докато убиеш последните врагове душите на първите ще са изчезнали, а е гадовете почти никога не те оставят на devour- ваш души по време на бой.

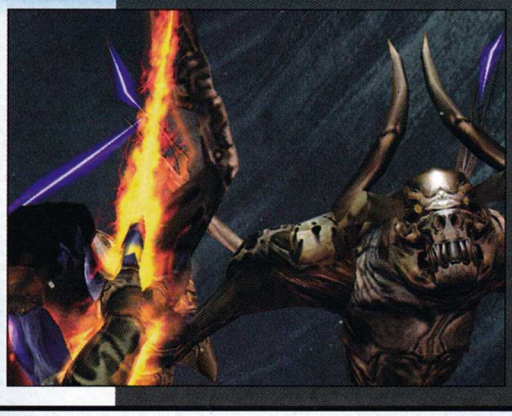
- За разлика от първия Soul Reaver в тази игра местата, където трябва да превключиш на Spectral Realm-а, за да си отвориш път са отбелязани със знака на Отвъдното - разполовения кръг. Единственото място, където този знак не е особено забележим е в замръзналото езеро под кулата на Янос.

- Поне при мен autoface бутонът не работеше като хората, когато трябваше да уловя въздушна струя и да излетя високо за това използвах друг номер - в момента, в който политах нянякъде завивах наляво или надясно, за да мина над струята още веднъж. Така успявах да кача Разиел на нужната височина.

- Имай предвид, че всички нехуманоидни индивиди, които ще срещнеш (с изключение на кафявите плужеци от блатата, може би, нямах шанс да проверя) съществуват и в материалния и в спектралния свят. Преградите задействани от демоните, които падат чак след смъртта им, също присъстват и в двата свята.

Ми за това се сещам в момента. Съдейки по края на играта, който отново е отворен, ще има и Soul Reaver 3. И тогава отново ще се храним с души.

"Колко удобно! Ще ме прощаваш, че не поглъщам наивно всяко късче информация, което ми подхвърляш!" - Разиел



[из Тъмната хроника, първа глава - "Пристигането"]

ОЦЕНКА:	97%
Графика:	99%
Звук:	95%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	75%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	AvP, Half-Life

www.workshop.netbg.com

Производител: Gray Matter ■ Разпространител: Activision ■ Интернет: www.activision.com
■ Системни изисквания: Pentium III 400 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 MX ■ Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Freeman
[...?...]

Return to castle Wolfenstein

Wolfenstein! Има ли какво повече да се добави?...

Границата...

[Деляща гениалността от глупостта, възторга от огорчението и любовта от омразата]

Разделителната черта...

[Между първичната емоция на рутинното отрицание и осъзнатото преклонение...]

Понякога може да е само секунда...

[Или миг...]

Кратичък, нищожен, ненужен никому другиму проблясък върху безкрайната снага на времето - неосъзнат, но донесъл светлината на прозрението...

[За същинското състояние на нещата...]

И когато това стане...

Какво се случва тогава, приятели мои? Всеки от вас го е изпитвал, всеки, който пожелае, може да извика чувството в душата си и да си го припомни - мигът, в който отваряш очи и се събуждаш от обърканията си сън. Проглеждаш за действителността и изведнъж всичко вече е... Ясно? Ярко?

[Истинско!]

Да, зная, че го познавате и вие - този миг.

Тогава, има ли смисъл да се простирам надълго върху частичката време, затворена в безкрайността на секундата, когато неусетно и неочаквано прозрях, че за случващото се в луминофорния слой на монитора, проектиращо се върху ретината, а оттам - и в съзнанието ми - като чувства, впечатления и емоции, уморената ми красноречивост няма достатъчно изразителни определения?

О, да, понякога игрите са като хората - иска се време, за да ги опознаеш и обикнеш. Необходимо е да им дадеш шанс да откраднат сърцето ти.

"Реинкарнация на Кармата" един вид. Вместо незавидната орис да събират прах в някой тъмен, потънал в паяжините на забравата ъгъл на съзнанието ни, те застават на бляскавите, полирани до съвършенство почетни рафтове - там, където светлината на скъпия спомен завинаги ще ги обгръща със златистата си ласка...

Така си е, мамка му - има такива заглавия. Слава на Бога, и на Нечестивия слава, слава на който и да е друг копелдак, комуто трябва да целуваме миризливите крака заради факта, че се е разделил с частица от божествената си гениалност в полза на някои представители на човешкия род! В случая на пичовете от Gray Mater.

Но, хайде - да не ви отегчавам повече - след толкова приказки, най-после трябва да кажа и изречението, което, предполагам, с нетърпение очаквате да чуете, нещо от рода на:

"Return to Castle Wolfenshtein е точно от този вид игри, драги читатели..."

Е, добре де - казвам го!

...След което се пренасям за малко в миналото.

ДАЛЕЧЕ, ДАЛЕЧЕ...

[...Е, може би не чак толкова, но, все пак, някъде назад във времето, в години, които днес спокойно можем да наречем пионерски...]

Когато всичко едва започваше, а неизследваните хоризонти изсмукваха взора на първопроходниците в зараждащите се жанрове на компютърните игри. Когато идеите и ентуси-

азмът бликаха и се подхранваха един друг, окъпани в новаторски възторг, когато всичко беше такова, каквото трябваше и да бъде - неопорочено, нахъсено и страстно…

[Като любовница, открила огъня на девствената си женска същност и решила да надрасне оковите на целомъдрието…]

Когато все още правенето на игри беше занятие твърде далеч и все още извън руслото на маститите, расов мулти- милионен, че и милиарден дори, бизнес…

Та, в тези години, един екип от програмисти, стоящ зад скромното "Id Software", за пръв път пренесе екшън-ориентираните игри в третото измерение (псевдо-3D, между другото), привнасяйки едновременно с това и онази специфична нотка маниакалност, която по-късно направи мнозина от нас роби на виртуалната им магия. Всъщност сътвори жанра на чистия 3D Action от първо лице.

[И беше толкова лесно - …просто превърна в магия играта, която създаде…]

Wolfenstein, разбира се.

Последваха Doom, Quake, както и всичко останало…

За останалото сега не си струва да говорим, в светая-светих на Shooter-те тези заглавия са триптихът, около който бе изографисана в последствие и днешната FPS-действителност.

А в центъра му завинаги ще остане ТЯ. Първата игра в живота ми! Наистина първата. Моята най-голяма, най-първична и дива страст към свят, дишащ зад вратата, очертана от рамките на монитора.

Затова и се увличам толкова в общи приказки, мили приятели. Еех, де да можех да ви предам вълнението си по някакъв начин, може би бихте разбрали.

[…че има и други неща, извън секса, които могат да потопят човек в дълбините на чистото блаженство…?]

Може би бихте видели непреходната красота на пиедестала, издигнат за Wolfenstein в моята лична светая-светих и коленопреклонното обожание, с което заставам пред него в мислите си. Може би щяхте да почувствате смазващата чест да пиша за неговото продължение, появяващо се на бял свят повече от 10 години след митичния си предтеча. Но редно с това и щастието, че точно аз ще съм този, чието име ще стои под статията за Return to Castle Wolfenstein в най-великото геймърско списание на света. И майната им на всички, които са на друго мнение по отношение на последното изречение.

ДГД - т'ва са ми инициалите, да се наредят на опашка.

[Fuck them all!!!…]

…След което (задоволен) се връщам в настоящето… И този път наистина се захващам с играта по същество.

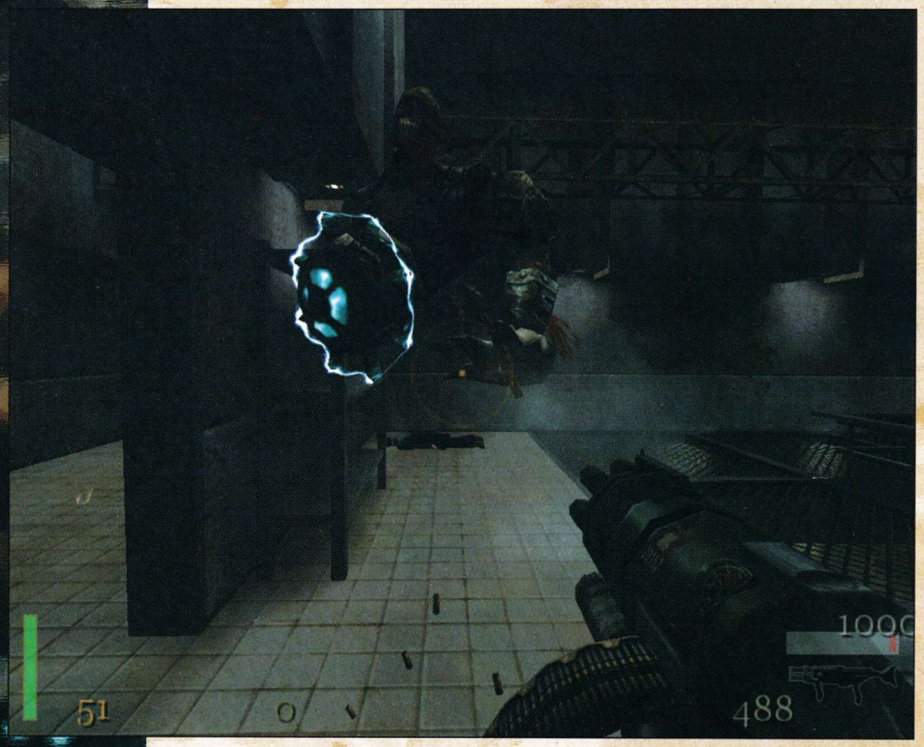
2 in 1

След лириката в предходните няколко изречения, иде прозаичността на останалата част от статията, която смятам да започна с едно (както обикновено) крайно субективно мнение. Някои мои приятели го споделят други - не, но по-важното е, че точно по-умните от тях го правят.

Според мен за Return to Castle Wolfenstein може спокойно да се каже, че е доста разочароваща в първите три и половина - четири (от общо 7-те) мисии и почти хормонално-маниакална в оставащите. И точно там някъде - между тези две условни половинки - се спотайва Границата. Поне в моя случай.

С RTCW катарзисът на възприятията ме връхлетя така неочаквано и могъщо, така всеобхватно, че играта завинаги ще остане в спомените ми ако не с друго, то най-малкото с това.

Точно както я чувствах, стъпка по стъпка - така, ще напиша и статията.



СИВИ ОБЛАЦИ В ОЛОВНОТО НЕБЕ

Така започва Return to Castle Wolfenstein - със студеното, мрачно, буреносно небе - в някоя нощ на далечната 943 година след Христа. На мястото, където по-късно ще издигне колосалната си снага замъкът Wolfenstein. Смръщено, гръмовно, раздирано от нажежената ярост на светкавиците, ревящо от болка небе - точно каквото се запази и настроението ми през първата половина на играта.

[…Един монах крачи сред камари от трупове. Мирише на кръв. И болка. На застинал във въздуха ужас - извиращ от зейналите в беззвучен писък уста, в изцъклените очи и разкривените в неестествени пози, разчленени тела. Утре рояци мухи ще се гмурнат в него, плътта ще започне да се разлага и лешоядите ще пируват, и дори дневната светлина няма да разпръсне тягостното му присъствие. И това ще продължи дълго - докато купчините бели кости не се разпаднат на прах и вятърът не ги отвее. Ще минат столетия.

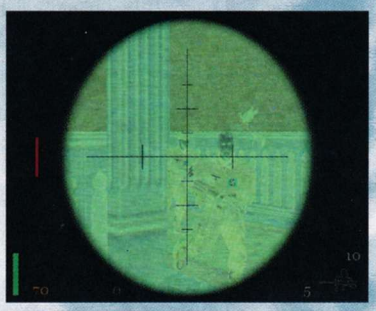
Тази нощ Смъртта вилнее тук - подхранваща съществуването си с живота, който изпи-

www.workshop.netbg.com

ва, вплела злокобната си аура във всяко, изскочило в търсене на пътя острие.

Стъпките на монаха разплискват водата по каменната настилка. Малки рани, които природата на течността бърза да излекува веднага след като кракът му се отдели от тялото й. Няма го грохотът на битката, клането отдавна е преминало разгара си. Последни схватки, сблъсък на оръжия и брони. И сипещи се от небосвода дъжд и мълнии…]

Интрото ни пренася директно насред кулминационната сцена от древна германска легенда, според която през 9 век един саксонски принц - Хайнрих, успял да разчете древни източни текстове, разкрили му тайни за произхода му, направили го неунищожим и дали му силата да вдига армии от не-мъртви. С тях той



тръгнал да покорява света. В центъра на могъществото му застанали, така наречените Черни Рицари - величави бойци, сеещи разруха и повсеместна смърт. В часа на последната голяма битка, в края на събитието, след което вече нямало какво да спре Хайнрих, отнякъде се появил един монах и закрачил сред камарите от трупове.

[…Черният Рицар издърпва оръжието си от тялото на поредния труп и забелязва натрапника. Всички вече са мъртви, неспокойните им духове бродят над бойното поле - объркани, слепи, лутащи се. Няма изправени врагове. Няма живи. Само появилата се от нищото крехка фигура, обвита в полюшкващо се от вятъра расо и жезълът в ръката й стърчат насред грозната касапница. В гърдите на немъртвия отдавна нищо не тупти, животът го е напуснал много, много отдавна, но той все още знае как да го отнема от другите.

Чудовището повдига огромната си двуострa брадва и се втурва светкавично напред. Без да издаде звук, без емоция и колебание. В празните му очни кухини всяка надежда за пощада би пищяла за милост.

Сред адска агония.

Отразен, сипещият се небесен огън се разпилява на малки отблясъци по хищните остриета на брадвата, алчно обсебени от прясната кръв.

От жезълът на монаха изригва синя светлина…]

Какво друго да кажа за интрото, освен че би ви напомнило за нещо, създадено от 3D магьосниците на Blizzard. Макар и кратко, то е брутално респектиращо - като визия, а още повече и като звук.

Краят му ще ви направи съпричастни на една от най-смазващите с внушението си сцени, в която две сили, стоящи от двете страни на границата, деляща Зло и Добро са изправени една срещу друга. И никоя от тях няма намерение да отстъпи. Ще оставя подробностите, обаче, на вас самите.

В крайна сметка Злото е затворено в земните недра, погребано, но живо, чакащо своя час. Вторият си шанс.

Едно хилядолетие по-късно го получава.

Хиляда години по-късно хитлеристите започват разкопки и генетично-хирургични експерименти в замъка Wolfenstein - в търсене на тайната за съживяване на мъртвци и превръщането им в съвременен еквивалент на Черните Рицари…

В ЦАРСТВОТО НА БЛЕДИТЕ СЕНКИ

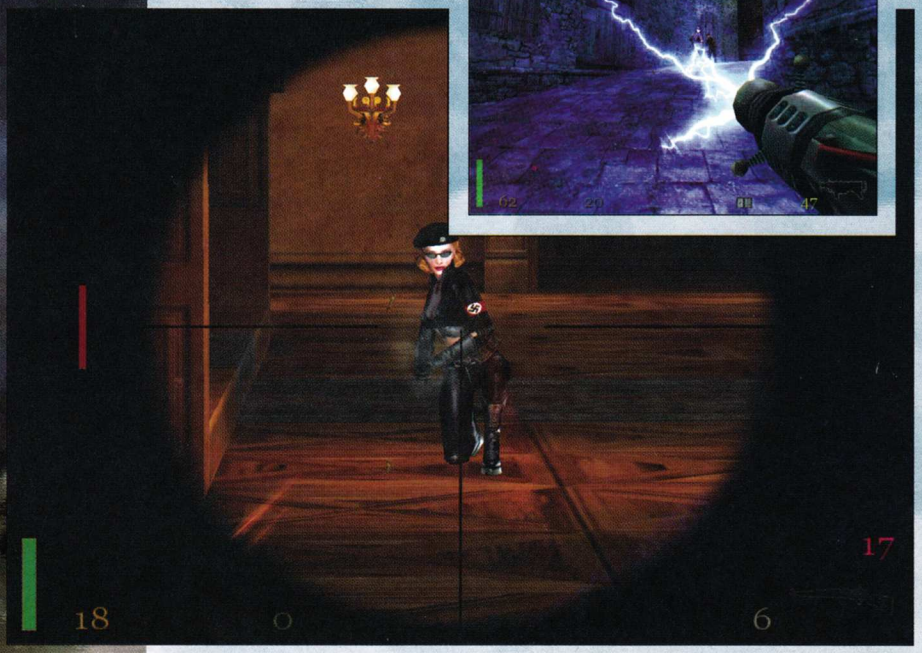
В ретроспективността на мислите ми, пределите му се простират от нескопосаното начало на играта (Нямам други думи за ситуация, при която - логично - малтретиран затворник успява да се направи на Спайдърмен и висейки в стил Том Круз - Мисията невъзможна 2 - между две греди да тавана да причака горкия охранен и в цъфтящо здраве, но очевадно глупав пазач, който, при вида на празната килия, удобничко се стъписва за достатъчно дълго време, за да може нашият да го изненада подлично изотгоре - мдаа, ник'ъв феърплей.), та чак до откровено идиотския край, в който наритвате задника на Хайнрих - с лекота, достойна за неделна разходка в парка (Предизвикателството в случая е почти същото като да ви качат на валяк и да поставят едно яйце на асфалта - "Ауууу, ужас, дали ще мога да го улуча, а ако го улуча да не взема да се преобърна?!?").

В простиращата се между тях (на около 12-13 чисти игрови часа, без да се смята времето загубено в лоудване, а то няма да е малко - особено на последна трудност) вакханалия на изтреблението, натрупах и положителни и отрицателни впечатления, но в царството на бледите сенки, скъпи приятели, позитивни емоции не съществуват, така че сега ще ви запозная само със слабостите на играта.

[…"Слабост", каква думичка само, някои причисляват и алкохола в тази категория, други жените…За Бога има жени, които дори смятат, игрите по които са луднали мъжете им за слабост. Какви същества! Колко е субективно, всъщност всичко…]

Да започнем с това, че тя - както вече за-

гатнах - някак странно е разделена на две качествено противоположни половини. Сякаш във втората вдъхновението на създателите й ненадейно е решило да излезе от нелегалност и да революционизира идеите им по отношение на геймплея. За жалост те не са се върнали назад, за да прекроят вече стореното. Това, което най-вече липсва в първите мисии е атмосфера. Маниакалност. Въодушевление. Като че ли стъписани от легналата на плещите им отговорност, пичовете от Gray Matter, вместо да дадат воля на въображението си, са се спекли яко. В резултат в началото играта просто няма класа. Макар чувството за обстановка и действително заобикалящ свят да е потресаващо реално, левъл-дизайнът издиша. Как да ви кажа... обикалянето предимно из коридори и стаи, както и липсата на особено предизвикателство в поведението на обитаващата ги сган, някак си и до ден днешен не успява да се вмести в представите ми за запомнящо се преживяване. Като стана дума за това, не смея да гадая - умишлено или не - но Изкуственият Интелект в първите три мисии адски куца. Че има идиоти всички прекрасно знаем, но да застанеш до някой и да навреш пушката си едва ли не в задника му, без той да помръдне, е вече прекалено. Не че се случва често, но се случва. Освен това скриптирането на поведението на пръснатите из нивата гадове зверски си личи. Усещането, че имаш адекватни противници почти отсъства. Възприемах швабите по-скоро като мишени, отколкото като субекти. Съгласете се - от това страда съпреживяването. И какъв е кефа да разтрелваш мишени. Да не говорим, че кръвта в тази игра е доста икономисана! Няма по-голям недостатък в един екшън от този, според моите разбирания. Добре, да оставим горките копеленца. Да хвърлим едно око на катакомбите - пълни с, както може би наивно са си мислели Грейметърци, стряскащо надигащи се от пода или "внезапно" изскачащи от разни "скрити" ниши в стените зомбита. Колко патетично! Сега ако можеше и да са малко по-непредсказуеми и да се движат и малко по-бързичко, а не така, че преди да преминат няколкото деляци ви метра да измрат динозаврите, цена нямаше да имат. Хванете някоя рахитична бабка, измъкнете й бастуна от ръцете, бийте й един шут в мелето и й гледайте сеира. Ще е като балеринка, припкаща около побитите камъни край Варна. Игнорирайки, неподлежащата, на каквито и да е съмнения класа на озвучението и графиката, тук нищо друго не твори атмосфера. Според мен тези нива бяха просто идеални, за да вкарат ужаса в мозъците ни, така както се вкарва физиологичен разтвор - направо във вената на подсъзнателните ни инстинкти за самосъхранение. Мракът можеше да е иглата. А в съдържанието на спринцовката да щъкаше нещо по-различно от до болка втръсналите на всинца ни скелети и всякакви други производни на оживяла в различен стадий на разложение леш. Не искам да се простирам върху благотворното влияние на тъмнината, в съчетание със зловещ саунд, за



акумулиране на адреналинов шок, но винаги съм бил на мнение, че малко хорър в 3D shooter няма как да навреди. В това отношение Return to Castle Wolfenstein не се доближава даже до Quake 1, камо ли до игри като Undying и AvP. Как никой не се реши да вмъкне малко непрогледност в тази игра, по дяволите? Малко повече истерия. Спомням си, че когато играх Undying просто захвърлях играта още в момента щом зад стъклото на прозореца притъмняваше, сигурен съм, че и Snake не е цъкал AvP на тъмно и сам. Или поне не го е правил за дълго. Но всъщност, като се замисля за странния начин, по който замята глава напоследък и разфокусирания му, треперливо шарещ поглед, вече не съм толкова сигурен. Може пък да е прекалил с филологията, колегата, или филоложките, кой знае?

Друга критика към играта като цяло е линейността на действието. Обикновено има само един начин да се мине през едно ниво, или по-скоро - само един възможен път. При това задължителен. Помня, че навремето в SIN можеше да се премине в следващото ниво без да си изпълнил всички "събджекти" от предходното - не и тук! В един от случаите не можех да прекрача в следващата подмисия само защото не бях отишъл да се разходя в едно от помещенията. В него нямаше нищо за убиване или взимане - просто трябваше да мина от там. Самото разно-

образие на похватите за преминаване на нивата е сведено до минимум. Това донякъде прави Геймплея монотонен. Но само донякъде, не бих казал, че играта е скучна и еднообразна - в НИКАКЪВ случай, казвам само, че не е ДОСТАТЪЧНО разнообразна. Макар да личи сериозен опит да се направят подмисиите доста различни като цел, в това отношение Half Life все още е недостижим. Е, тази критичност не е баш 100% коректна защото, да си призная, играта във втората й половина зверски увлича и пристрастява, само дето на мен много ми се искаше RTCW да срине, като геймплей, всичко виждано досега. Ако очаквате точно това да се случи ще останете малко разочаровани.

Същото емоционално състояние ще

се повтори и ако надеждите ви са свързани с някаква невиждана досега динамика. RTCW е по-скоро като морето - ще има тихите си, спокойни моменти, в които ще се прокрадвате със снайпера и ще си разчиствате пътя отдалеч, както и онова особено състояние, когато е трудно да се прецени дали е уместно да се навлезе смело в дълбокото и веднъж нагазили ще се налага да приложите всичките си умения и тактики за да се справяте с вълните и едновременно с това да пазите силите си (респективно - здравето си) винаги щом е възможно, ще има и своите яростни прибои, когато нищо друго, освен суровият екшън, не може да влезе в употреба - и тогава Господ да ви е на помощ.

Да, зная, че това само по себе си не е недостатък, дори напротив, но аз си го тълкувам като мъъъничък такъв, защото балансът между тези типове геймплей е изместен повече към първия и втория, а самият аз си падам по касапниците. И колкото по-разюздани са те, толкова по-добре.

В заключение няма да пропусна да похленча малко и за оръжията. Хубаво де - два вида пистолети, три вида автомати, три снайпера (единият от които става най-използваното оръжие, от един етап нататък, защото едно, че е автоматичен, второ, че удря здраво и трето може - за разлика от другите два - да стреля прицелно и без да се използва zoom), гранати и "лимонки", базука, огнехвъргачка и две футуристични фурии на унищожението, едното от които прилича на

многоцевна картечница (някаква асоциация с Chaingun-а?), а другото е някаква токова идиотщина, която няма никакво друго приложение, освен да разкъртите накрая Хайнрих от бой с нея (някаква асоциация с Lighting-а?). Как ви звучи? На мен не ми звучи. Хич. Не че оръжията не са достатъчни за тази игра, но именно защото са достатъчни нещо трябва да ни подскаже, че тя (играта де) можеше да е и много по-добра. И най-накрая - ОК, заимствали са пичовете, ами защо не изплагиатстваха и "ма фейвърит гън" - shotgun-а.

Абе, не знам - друга е тръпката, когато в ръцете ми се гушат двете съвършени в изяществото и скритата си, неподозирана мощ дула. Как без шотгън бе, приятелчета? Поне една помпа да бяхте сложили. 'Ми, че това е като да нарисуваш картина и да оставиш една частица от нея само в щрих. Празно стои, мамка му. Не мога да си представя аз игра с атмосферата на Волфа, без този култов... ммм... хм, атрибут на мъжката агресия.

[...Казват, че колкото по-малък атрибут на мъжката агресия се крие в гащите, толкоз по-голям е тоя в кобура. Ха, а някои си падат по двуцевки...]

Е, добре, добре - вярно, двусмислено си звучи. Да, има сексистки привкус. Хубаво де, четат ни малки деца. Разбирам - рано им е още. Да, не сме списание "Табу"...

[...Жалко!...]

Добре! Разбрах! Край! Няма повече!... Свърших вече... с недостатъците.

НА ВЪРХА НА СВЕТА

Някои се гърбят да катерят - през преспи и чукари, жулят лакти и колена, страдат, други се качват на лифта. Има и едно трето положение, в което ей така, докато си стоиш свален в поза партер от идиотизма в дадена игра и чакаш да видиш какво още по-лошо може да ти се случи, се случва това, че някой или нещо ти отпаря мощен шут в задника и след една перфектна парабола се курдисваш право на върха.

Изправяш се, поизтупваш се и почваш да осмисляш станалото.

Вече казах горе-долу кога усетих инерцията нагоре в RTCW. Стана точно в момента, в който изведнъж се оказах погълнат изцяло от ставащото на екрана. Какъв ти екран - аз бях вътре! В мъгливата зимна утрин, а желязото на автомата лепнеше в ръцете ми. Студът се промъкваше като взломаджия в мислите ми. Размърдах се, спуснах се по белия гръб на склона, а стъпките ми хрущяха по твърдия сняг. Извадих бинокъла и се огледах. На стотина метра, на брега, от скованият в лед океан, подаваше източения си, елипсовиден силует немската подводница. Засякох караула, обикалящ около нея. В западна посока, от мъглата, изплуваха заграждения на хитлеристката база - моята цел. "Еех, няма нищо лесно на този свят", помислих си, докато свалях снайпера от рамото си...

От тази сцена нататък започна истинският Return to Castle Wolfenstein, за мен. И до самия му край нямаше минута, в която да не си по-

мисля, че ако точно сега шибания ток вземе и спре, или пък се случи каквото и да е, което да ме откъсне за повече от една цигара време от играта ще изпадна в абстиненция. Както не минаваше и час без колегите да подскачат като ужилени, след поредния ми рев: "Копеле, деба, ебаааааси играта яка!".

Лудница!

От къде ли да започна хвалбите? От най-доброто - Изкуствения Интелект. RTCW е екшънът (нарочно не уточнявам конкретен поджанр) с най-добрия Изкуствен Интелект. Това, на което се възхищаваме толкова в другите игри - как някой гад преобръща маса и се скрива зад не я е най-незначителното, което ще види-

те тук. Гадините мислят, ей, казвам ви. Виждат те, ако са повече се прегрупират така, че да могат да те стрелят от различни посоки, нараниш някой и оня се покрие, търси друг маршрут, спотайва се, докато другите се пробват да те работят. Докато се чувства по-силен от теб, обаче, налита яко, но не и самоубийствено и използва се всяка преграда, всяко укритие, при това не както е в много други игри скриптът да го е научил да се укрива само зад колоната, до която е бил разположен, а наистина зад всяко местенце, зад което му се отдаде възможност. В случая, разбирате сами, че говорим за противници, които не кръжат само на едно място, а доста активно се движат из нивото. Най-характерен и показателен за мен е фактът, че това, което ме дразни в много други игри, тук просто ме хвърля в див - интелектуален, разбира се, оргазъм. Играта мами, дами и господа - в момента, в който мерникът на снайпера ми попадне на тялото на някой от гадовете (стига да са известени за присъствието ми в околността) и той се отмества. Но, както казах това не само, че не дразни, а само засилва гъдела вътре в кръвожадната ми същност. "Така ли?" - казвам си - "Твоята мамица. Хехее, сега ще дойда да ти разпилея чръвцата от упор." Което и става, малко по-късно. За pathfinding-а да не говорим. Виждал съм как някоя сволач намира пътя до мен през етажи и стълбища, катери се по стълби. Брутално! И ето сега вече усещаш пълния смисъл на думите великолепна графика и маниакален звук и саунд, и как те вече не са някак самоцелни, а градят убийствена атмосфера и пълно съпреживяване. За графиката няма какво да ви говоря - с модифицираният Quake 3 Arena енджин пичовете са сътворили чудеса. Достатъчно е да видите скиновете и текстурите, пламъка на огнехвъргачката, да се разходите из улиците. Олеле, сега като се сетя за тези улици, за градовете, в които ме пренесе действието - абе истински ви казвам, бе! Левъл дизайнът е почти епилептично съвършен. За разлика от този в началото на играта. Открити и затворени пространства, пок-

риви и тераси, зали и подземия - невероятно разнообразен. Толкова са много дестинациите (или локациите, както е модерно сега), през които ще ви преведе играта и толкова различни са терените и особеностите на сградите, в които ще пребивавате по един или друг повод, че просто немея от възхищение пред колосалния труд, хвърлен в тази посока. Да ви кажа, само фактът, че не нито веднъж не ми се случи да се замисля за левъл-дизайна докато играех означава, че е на феноменална висота. Просто самата жива действителност, натикана зад монитора.

Само че, отплесвайки се за графиката и нивата, за малко да пропусна да кажа за звука. 'Ми най-добрият просто - озвучаването на всяко едно живо създание или шум от движение е прилепнало като кожа към него. Не би могло да е друго, просто! Няма втори такъв звук, може би само този в Blood 2. Да Blood 2 може и да е с едни гърди напред, но до него, буза до буза, розовобуза, препуска този на Волфа. Музиката в момента, в който гадовете ви усетят и пуснат ония ми ти протяжни сирени за тревога, е мега-наелектризираща за екшън. Но какво да ви разправям, сами ще я чуете, не се съмнявам, че ако още има някой що годе почитател на този жанр игри, който още да не е играл Волфа, ще го направи в най-скоро време.

Преди малко стана дума за енджина на играта. Хайде сега, кажете ми вие като разбирачи - с какво най-вече свързвате Quake енджините, когато чуете за тях? Добре, няма да ви мъча. Движение, драги! По-точно свобода на движение, наслада, повратливост, бързина, динамика и чувство за неограниченост, което опива. Няма го усещането, че нещо ви стяга и пречи, че нещо ви спъва... Момент да позабърша монитора, че се разпених нещо...

Мдааа, разкошотия, както казва Елексис!

Е, достатъчно ли е това, което изредих, за да си обясните високата оценка, която давам на играта и която можеше и да е по-висока, ако не беше предния дял от статията. Защото попаднал в плен на действието, наркоманизиран и неспособен да се откъсна от мишката и клавиатурата, зачервил немигащ поглед забравих и за първоначален негативизъм и за оръжия и за всичко отрицателно. Трябваха ми дни, през които да се дистанцирам, за да мога обективно да предам впечатленията си и за да не превърна статията в ода на възхвала.

При това има още много какво да се каже - и за самото разнообразие от гадове (хаха, само да зърнете онези момченца с липсваща долна част от трупа, подскачащи на могъщите си ръчища и бликащи електричество) и за това, че всеки тип войник си има свой собствен алгоритъм на поведение, че съществуват зони на поражение и това има реално отражение върху геймплея и за какво ли още не...

Но пропуснатото няма такова значение. То само би добавило нов нюанс в общата картина, но няма да наруши или извиси още повече прелестта й. Най-важното вече го знаете. Спокоен завършвам статията, омиротворен...

[...Животът е като бримка на чорапогащник, докато се усетиш и вече е стигнала до края. Само там, скъпи ми друже - в края, идва омиротворението. Не бързай все още с него, все още не...]

ОЦЕНКА:	92%
Графика:	99%
Звук:	95%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Half-Life, Mortyr

■ Производител: Massive Development ■ Разпространител: Ravensburger ■ Интернет: www.aquanox.de
■ Системни изисквания: Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Жанр: Симулатор

Автор: Alex III

Aquanox

Как ще изглежда войната на бъдещето в океанските дълбини? Ако вярваме на създателите на Aquanox, тя ще бъде увлекателна, стремителна, и страхотно красива. Освен това, ще носи атмосферата на един различен свят.

Аква е името на един бъдещ свят. Това, което е останало за хората от цялата ни планета. Аква ще рече вода.

Има ли значение как е започнала войната? Знае се как е завършила - с опустошаването на цялата Земя. Изгорени континенти, заразена атмосфера, отровени океани. Повърхността останала не просто безжизнена - тя била смъртоносна. Атомните бомби оставили зад себе си облъчена пустиня, просмукана с убийствена радиация за векове напред.

Хората обаче намерили къде да се скрият от собствената си лудост, и оцелели. Дълбоко под океанските вълни, на стотици метри дълбочина, сред вечната тъмнина и спокойствие, се появили човешки градове. В морските бездни закипял нов живот, дъното на океана послужило като опора на оцелялото човечество. Хората побързали да забравят изгубения свят на повърхността. Вместо това пренесли в дълбините своите мечти, стремежи, изобретателност, енергия... Страховете си, заедно с лудостта.

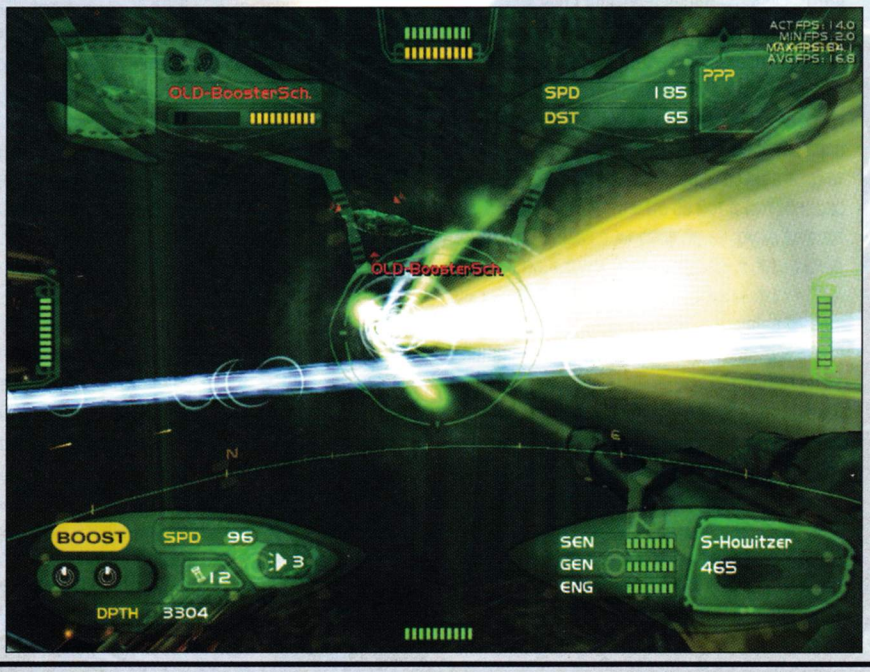
Минали векове. Ще ми се да можех да кажа, че светът на Аква процъфтявал, но това не е вярно. Случвало се обаче нещо почти толкова удивително. Той продължавал да съществува - напук на природата и на всички трудности.

Напук и на биоитите - цивилизация от биомеханични същества, способни да асимилират материала и същността на предмети от подводния свят. Да ги използват, за да се възпроизвеждат - да ги превръщат в нови биоити. Малко оставало войната с тях да се окаже последното събитие от човешката история. Обаче по време на битката се появил един необикновен човек - Емералд 'Dead Eye' Флинт. Със смелост, умение и с цената на саможертвата на своя приятелка, той успял да спечели последното сражение, и да отърве Аква от заплахата.

В този момент събитията излизат от хрониките и играта започва. На вас се пада да поемете ролята на Флинт, и да го преведете през безброй премеждия, за да спасите подводния свят още веднъж.

Странна птица е Dead Eye. Няма баща, и никога не е имал. Според слуховете е продукт на експеримент, чиято цел била да смеси гените на човек и делфин. Наемник, който има репутацията да не върши нищо, без да бъде мотивиран от тлъста пачка пари. Циник и женкар, преситен от живота пияница. И в същото време - верен приятел, на когото всички разчитат за помощ в тежки моменти. Меланхоличен, тъжен, хаплив, поетичен - кой може да каже, че познава Dead Eye и го е виждал във всичките му настроения? Обаче всички знаят със сигурност едно - той винаги плаща дълговете си. На приятелите - с добро, на враговете - през прицела на плазмените оръдия и торпедните апарати. Флинт е известен в цяла Аква с умението си да води подводен бой. Ако смятате да сядате в неговото кресло зад управлението на подводницата му, пригответе се да оправдаете тази репутация.

Ето, че стигнахме до същността на играта. Aquanox ще ви позволи да се разположите в кабината на едноместна подводница, морският еквивалент на днешен самолет-изстребител. С нея ще трябва да проведете серия битки - да минете през поредица от мисии, много подобни на тези в някой по-стандартен симулатор. Ако трябва да назова жанра на играта на Massive Development, той ще бъде именно такъв - симулатор на футуристична подводница. Обаче тук веднага се налага да направя уточнение - в Aquanox се наблюдава ясно изразен уклон към екшъна. По дух геймплеят е доста сроден с този на 3D шутърите, само че пренесен в трите измерения на морските дълбини. Даже управлението на подводницата е направено в такъв стил - вместо да можете да я извъртате произволно, трябва да се съобразявате с модела на контрол на Quake и подобните му - можете да насочвате носа й, като я въртите около една вертикална и една хоризонтална ос. Това е причината Aquanox да е сред малкото симулатори, в които управлението с мишка може да се наре-

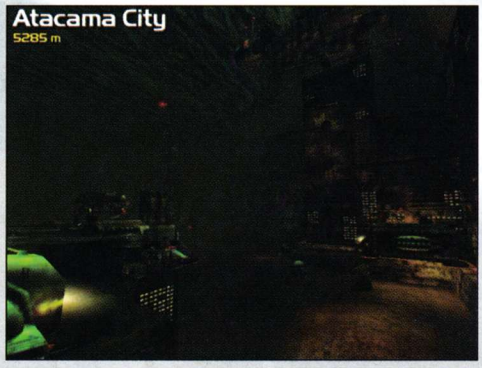


че ако не удобно, то поне не напълно безумно.

Макар да говорих досега за подводницата, която ще управлявате, в единствено число, тя няма да бъде една и съща през цялата игра. Плавателните апарати, които ще минат през ръцете ви, докато успеете да спасите Аква, са много модели. Ще можете да оборудвате всеки от тях с най-разнообразен чарколяк. Оръдия, торпеда, акустични контрамерки (за отклоняване на изстреляни по вас торпеда), енергийни генератори, авторемонтна система, както и два типа допълнителни устройства - всеки път, преди да поемете на нова мисия, ще можете да монтирате нови компоненти на кораба си в зависимост от конкретните задачи, които трябва да изпълнявате.

Всичкият този хардуер обаче не е безплатен. За да се снабдите с нов подводен съд, да монтирате по-мощно оръдие, или да заредите с нови торпеда, ще трябва да плащате с парите, спечелени в предните мисии. Тук авторите на играта са направили реверанс към нас, защото (за разлика от останалите подобни заглавия, и от реалния свят) при покупко-продажбите не се губят пари. Едно плазмено оръдие например се продава за точно същата сума, за която сте го придобили преди няколко мисии. Тоест, можете да си позволите да експериментирате с най-различни комплекти оборудване, без да се притеснявате, че има опасност да обеднеете от пробите. Единственото нещо, от което губите, са изстреляните торпеда и използваните контрамерки. Първите обаче като правило се изплащат в края на мисията, а вторите са толкова евтини, че въобще не си струва да ги споменаваме като перо в бюджета.

Подводниците в Aquanox понасят два вида поражение - кинетично, и EMP (електромагнитен пулс). Да "понасяте кинетично поражение" - това е просто префърцунен начин да се каже, че някой се опитва да повреди подводницата ви, като я замеря с твърди, тежки, остри, а понякога - и взривоопасни предмети. Когато скалата на капацитета за кинетично поражение стигне до нулата, значи, че въпросните предмети най-сетне са счупили кораба ви дотолкова, че водата да проникне в корпуса. Мисля, няма нужда да описвам в подробности последствията от това. Действието се развива на дълбочина средно 2 километра под морското равнище - по-предприемчивите от вас могат сами да сметнат налягането, и да разберат колко точно милисекунди са достатъчни, за да бъде смачкано като палачинка незащитеното човешко тяло там. Останалите ще помоля да повярват, че не биха желали да попадат на такава дълбочина, без да разполагат с няколко десетки сантиметра херметично затворен метал между себе си и водата. Или солидна застраховка "живот", разбира се...



EMP пораженията обаче са друга работа. Те значат, че някой се цели в подводницата ви с насочени електромагнитни вълни в опит да претовари електрониката на борда, и в резултат - да парализира съда. Това е хуманният начин за водене на бой в бъдещите океани - вместо да убиете врага си като го взривите, го оставяте погребан под няколко километра вода - сред непрогледен мрак, сковаващ студ, в мъртва купчина метал с неработещо осветление, отопление и животоподдържащи системи. Разбира се, винаги остава надеждата някой да го намери, и да си направи труда да го прибере, преди да е умрял така...

Оръжията могат да нанасят кинетични, EMP, или и двата типа поражения заедно. На практика обаче се получава така, че преобладава единият вид щети, а другият може да бъде пренебрегнат като ефект върху врага. Освен по това, средствата за сеене на разруха се различават и по това дали изискват енергия (т.нар. E-shells) от генераторите на кораба ви. Като правило, колкото е по-разрушително едно оръжие, толкова повече енергия хаби за единица време.

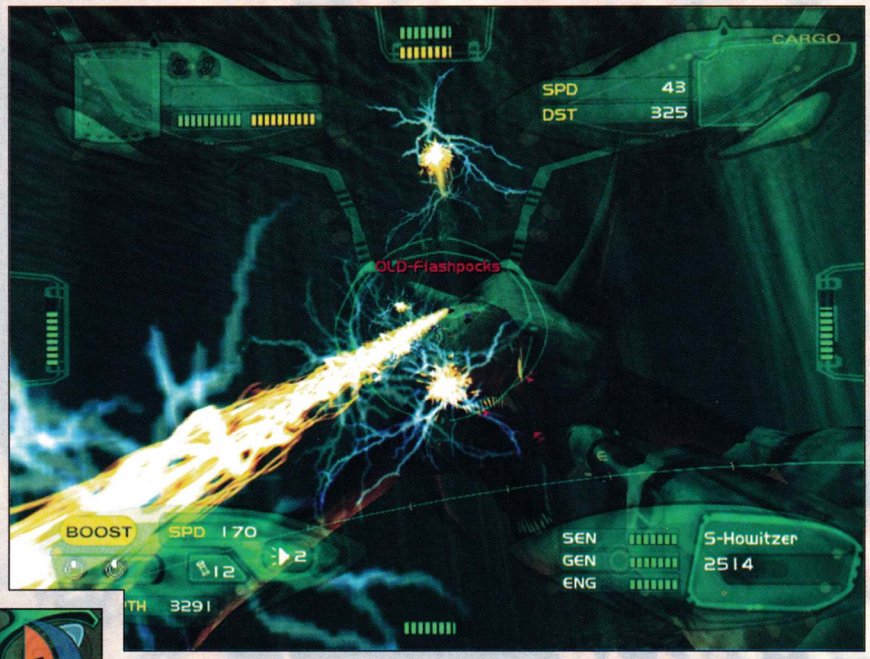
Подводниците могат да носят до две оръжия едновременно. Обаче, за разлика от повечето симулатори, и по подобие на 3D шутърите, не можете да ги използвате едновременно, а трябва да ги превключвате. Малкият асортимент се компенсира донякъде от възможността за алтернативен режим на стрелба. Понякога това превръща съответното оръжие в снайпер, а друг път - в средство за близък бой.

Освен това, разбира се, разполагате и с торпеда. Колко от тях можете да натоварите се определя от модела на подводницата ви. Не сте ограничени от гледна точка на видовете, които да вземете със себе си. Ако желаете, можете да се запасите с толкова различни типа торпеда, колкото е бройката, която можете да носите. Друг е въпросът, че аз не знам начин да избирате кое от тях да изстреляте в дадения момент. Играта просто си заплюва в какъв ред да ги използвате, и няма начин да го промените. Много е досадно, когато носите примерно BigBang II (най-мощното, но и най-бавно и неповратливо оръжие в играта), и Leech (леко, бързо и маневрено торпедо с бойна част, предназначена да нанася EMP поражения), и срещнете вражеския скаут, когото трябва да спрете без да унищожавате. Колкото и да ви се иска, няма да можете да използвате Leech-овете си, преди да изхабите всичките си BigBang-ове...

Какви са враговете, върху които ще можете да експериментирате с целия този арсенал? Тук дизайнерите на играта са проявили фантазия, и са я заселили с най-разнообразни неприятели. Ще срещнете какво ли не - малките и повратливи кораби на биотите, нескопосаните, сякаш сглобени от непотребен скрап съдове на Crawler-ите... Няма да ви се разминат и срещи с обикновени човешки подводници - светът на

Аква не е място, където хората страдат от прекомерни скрупули. Напротив - с готовност използват оръжие срещу ближните си, стига това да носи някаква печалба. Или даже да може да ги развлече за малко, да разнообразят сивото им ежедневие... И да прекрати ежедневието на някой друг за постоянно. Вековете, прекарани сред тъмнината на морските дълбини, не са се отразили благотворно на човешкото съзнание. По-скоро е станало така, че са изкарали наяве дълбоко заровените и прикривани в светлината на деня инстинкти.

Нощта на водната бездна обаче крие и други изненади. За пръв път от хиляди години, човекът ще се изправи срещу силата на Древните - гигантски морски чудовища с богоподобна мощ. Разбира се, на вас ще се падне съмнителната чест да ги натикате обратно в дупките, от които са изпъзели. Или пък да ги пръснете на малки парченца с плазмените оръдия и торпедата - според случая.



Но Aquanox не се състои само от стрелба и преследване сред студената океанска вода. Тя предлага нещо повече - да ви разведе из едно екстравагантно бъдеще. Между мисиите ще можете да проведете множество разговори. Макар че в случая "да проведете" по-скоро значи "да изслушате", не се подвеждайте - въпреки, че няма да имате (почти) никакъв избор по въпроса, това, което ще чуете, ще носи истинската атмосфера на играта. Именно разговорите и филмчетата между мисиите правят творението на германците от Massive Development изключително. В играта има много пъти повече записана реч, отколкото е нужна за проследяване на хода на събитията. Не оставайте с впечатлението, че ще ви бъде досадно да я слушате - напротив. Духът на Аква - неразбираемата странност, умишлената причудливост, бездънният цинизъм, неутолимият глад за нови преживявания, безкрайното любопитство, неизтощимата енергия, безграничната жажда за свобода на всяка цена - всички добри и лоши черти на една млада цивилизация са се събрали, смесили са се, и стигат до вас в тези разговори. Знаете ли каква дума ми идва сега, като се замислих за какво ми напомня този свят? Граница - ето това е тя. Хора на ръба на неизвестната, нова територия. Дали ще ги наподобите на американските заселници от миналия век, или на колонизаторите на космоса, които срещаме в Privateer, ще бъде все едно - духът е същият. Браво на германците, че са успели да вградят усещането за него в играта си.

Браво на тях, че въобще са се занимавали с това да вложат в творението си нещо повече от оформление и геймплей. Защото не е било нужно, поне от гледна точка на това, че Aquanox притежава всички предпоставки да се превърне в хит и без да има уникалната си атмосфера.

Не е било нужно, понеже заглавието е изключително в още едно отношение - графиката. Достатъчно би трябвало да говори фактът, че nVidia посочиха Aquanox като игра, представителна за възможностите на GeForce 3. Мисля, коментарът е излишен.

Обаче даже да не притежавате най-мощната видеокарта на пазара, пак ще има какво да видите на екрана си, докато управлявате подводниците сред дълбините на океана. Програмистите са се старали много да създадат подходящо усещане за морска бездна - макар и не докрай реалистично, то притежава по-важното качество да е убедително. Вгледайте се в снимките, за да разберете за какво говоря. Вместо да си хабя думите да ги описвам, ще поговоря малко за това, което застиналите образи на страниците не могат да предадат - усещането за движение. Физиката оставя твърдото впечатление, че човек наистина се намира под водата - плавното движение, съпротивлението на течността - бавното ускоряване и бързото спиране, маневрите на подводниците и торпедата, траекториите на снарядите... Отново не ми остава нищо, освен да ръкопляскам на германците.

За Aquanox може да се говори още много. Не всичко в нея е идеално (музиката е едно от фрапиращите изключения), нито пък споменах всичките й силни страни (например дизайнът на мисиите също заслужава суперлативи). Аз обаче смятам вече да преминавам към заключението.

Знаете ли какво означава заглавието й? "Аква" - вода, това споменах. А "нокс" е нощ. Нощ под водата? Дали? Там винаги е тъмно, едва ли има голяма разлика...

"Аква" обаче е името на един свят. Нощ над Аква - ще я видите как надвисва постепенно като лошо предчувствие, как се спуска и обхваща всичко, как отнася приятели и врагове в студените прегръдки на тъмния им воден гроб. Ще я видите как се протяга и към вас. Но няма да успее да ви сграбчи... Поне не и докато разполагате с опцията "Retry mission", де.

Aquanox е изключително заглавие. От доста време насам не можех да се отърва от натрапчивото чувство, че всички игри, които излизат, вече съм ги виждал. В тях нямаше живец, не откривах тръпката, частицата от себе си, която създателите на една игра (книга? филм? картина? сграда? каквото и да е?) трябва да вложат в творението си, за да му вдъхнат живот. Прекрасната графика, убедителната физика, интересният геймплей са все хубави, необходими за една игра неща, и Aquanox ги притежава в пълна мяра. Те обаче не са достатъчни, за да ме накарат първо да я преигравам, а после - да си я спомням с носталгия. Нужно е нещо друго - може би подсъзнателното убеждение, че хората, които са я правили, са вложили в нея повече от това, което е било необходимо, за да я продадат. Усещането, че са работили с желанието да създадат нещо добро и съвършено само по себе си, без да се опитват да го мерят с пари и продадени копия, а само с удовлетворението от добре свършената работа. Мисля, че Aquanox притежава и това.

ОЦЕНКА:	90%
Графика:	99%
Звук:	80%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	85%
Мултиплейър:	85%
Прилича на:	

Archimedean Dynasty, Subwars

Производител: Liquid Entertainment ■ Разпространител: Ubi Soft ■ Интернет: www.ubisoft.com
Системни изисквания: Pentium II 333 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Жанр: Стратегия

Автор: Whisper

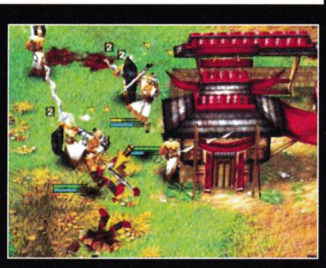
Battle Realms

Прекрасна 3D стратегия, която предлага четири уникални раси, малък брой единици, голяма динамика и опростен интерфейс и геймплей

Не е много лесно да се направи добра стратегия в наши дни. Пазарът е препълнен до преливане със стратегически игри и всяка година става все по-трудно да се прокара някоя свежа идея или нова концепция. На много въпроси трябва да си отговорят разработчиците, преди да започнат работа по ново заглавие в този жанр. Дали да скочат във все още клатушкащия се вагон на 3D стратегиите или да тръгнат по добре отъпканата 2D пътечка? Дали да копират някоя утвърдена вече игра или да рискуват да създадат нещо оригинално? Дали да се концентрират върху битките, като в Myth, или да наблегнат на икономическия елемент (ресурси)? За да се вдъхне нов живот на изморения и изтощен стратегически жанр трябва да излезе някоя много специална игра. Игра, която да ни накара поне за малко да си припомним първите ни игрални трепети, породени от Warcraft 2 или Command & Conquer. Игра, която не е много по-различна от Battle Realms.

Първото заглавие на Liquid Entertainment буквално ще връхлети върху възприятията ви с фантастична графика и анимации, великолепна музика и озвучаване, нов и доста интересен икономически модел плюс набор от нови идеи за геймплея. За жалост няколко дребни, но съществени проблеми пречат на тази игра да се издигне до статуса на StarCraft или Age of Empires.

Като начало ще спомена, че много трудно ще намерите по-красиво изглеждаща стратегия в реално време от Battle Realms. Играта е изцяло 3D, но за разлика от множеството подобни заглавия, тя не страда от това, а точно обратното. Battle Realms е може би първата 3D стратегия, която не дразни с това, че е 3D. Премахнато е въртенето на камерата с цел по-лесно управление. Камерата е фиксирана в изометричен изглед, познат ни от старите 2D стратегии, като на играчите е оставено само малко да приближават или отдалечават перспективата. Иначе играта се възползва от всичко, което триизмерността й предлага. При навлизане в гора например, короните на дърветата постепенно избледняват, разкривайки единиците ви отдолу. Възвишенията в играта (кули, плата, хълмчета и др.) играят изключително важна роля - осигуряват по-голяма видимост, по-голям обсег и дори по-голямо поражение на стрелците ви. Самият терен и въобще обстановката в играта е просто великолепна. Шумящи водопади, птици, излитащи от дърветата докато минавате през гора, най-различни животинки, щъкащи насам-натам - Battle Realms просто пращи от живот и динамика. Но освен чисто естетическия аспект на нещата, прекрасният терен и обстановката играят и ключова роля в самия геймплей. Например дъждът забавя единиците ви, когато те се движат по неравен терен; бойците ви се движат по-бавно в гората; чрез големите канари, разположени по върховете на хълмове можете да забавите настъпваща армия или да разрушите някоя сграда; птиците, излитащи от дърветата, сигнализират за движение из гората (разбирай идват лошите); дивите коне, пасящи из ливадите, могат да бъдат опитомявани от селяни и след това да бъдат използвани за бойни или товарни животни; подпалени сгради могат да бъдат спасени с няколко кофи вода - мога да продължавам да изброявам...



Самите единици изглеждат също толкова впечатляващо, както и околния свят. Като начало всяка една от четирите раси е коренно различна от останалите. Още от пръв поглед можете да познаете коя единица на кой от четирите клана принадлежи - благородните Дракони, подлите Влечуги, дивите Вълци и

ужасяващите Лотуси, всички те имат собствен специфичен облик, който няма как да сбъркате. Всяка една единица, независимо от кой клан е, си има специфични анимации за атака, в близък бой или от разстояние, и за бездействие. Единиците скачат, въртят се, удрят с ръце или крака, посичат с мечове и т.н. Когато бъдат оставени на спокойствие за 10-20 секунди, всяка една от тях си има специфични анимации, повечето от които са доста забавни, а някои дори и полезни. Ако например Кабуки боеца от Драконовия клан поседи малко без да прави нищо, той започва да жонглира с няколко топки от синя светлина. Жонглирайки между работниците ви, той повишава морала им и ги прави по-ефективни. Когато някоя единица бъде тежко ранена, то това моментално може да бъде забелязано по външния й вид - тя сякаш се прегърбва и започва да се движи много по-бавно с видимо накуцване. Не само, че всичко описано тук изглежда много добре, но и придава неповторим привкус и дълбочина на играта.

Музиката и звуците в играта са първокласни. Всеки един от четирите клана си има собствена музикална тема и съпътстващи я звуци. От забавните и отчетливи отговори на Драконовите бойци до гърлените стонове на Лотусите, всичко в Battle Realms звучи изключително правдоподобно и на място.

Като оставим на страна великолепната аудио-визуална амалгама, забъркана от дизайнерите от Liquid, в основата си Battle Realms се придържа към познатата вече формула "събери ресурси, създай армия, победи врага". Това, което обаче я отличава от всички останали е нестандартния ресурсен модел и новаторския подход към "производството" на единици. Играта има три основни ресурса - селяни, ориз и вода. Селяните автоматично се набират от построените колиби. Колкото по-малко единици общо имате, толкова по-бързо се "раждат" нови селяни. С наближаване към тавана на единици, които най-често е между 20 и 40 за соловите мисии, новите селяни започват да се "раждат" изключително бавно.

Селяните събират другите два ресурса. Ориз има в оризищата, които ще намирате из картата, а с вода ще се снабдявате от естествените водоеми или от кладенци, които трябва да си построите сами. За разлика от водата, оризът е изчерпаема суровина - ако не назначите няколко селяни да го поливат, той постепенно свършва. Тук на помощ може да ви дойде и дъждът, който много бързо възстановява оризищата. Всички сгради в играта струват определено количество ориз и вода.

Освен гръбнак на икономиката ви, селяните са и гръбнакът на армията ви. В Battle Realms не произвеждате бойци, както в другите стратегии. Тук тренирате селяни, като в зависимост от сградата, в която ги пратите да се обучават, получавате различни бойци. Вкарайте един селянин от Драконовия клан в Доджото, и получавате копиеносец. Вкарайте друг в Стрелбището и получавате стрелец с лък. Вкарайте трети в Алхимичната лаборатория и получавате Алхимик. Тази система на тренировки важи за всички кланове, само че сградите и единиците са различни. Някои ще каже "Голяма работа, и във Fate of the Dragon от селяни се тренираха войници". Това е вярно, но за разлика от Fate of the Dragon в Battle Realms този процес не спира дотук. Благодарение на т.нар. от създателите й система за "алхимия между единиците", всяка една от изброените по горе единици може да бъде допълнително обучена. Да речем пратили сте селянин в Доджото и след известно време оттам излиза копиеносец. Него можете допълнително да го обучите в Стрелбището или в Алхимичната лаборатория. В първия случай ще получите Драконов войн, който освен че е превъзходен боец с меч може да атакува и от разстояние. Във втория случай получавате забавния и доста силен войн Кабуки. Резултатът от още една тренировка, на който и да е от тези двамата войни в оставащата трета сграда е еднакъв - Самурай, най-мощната единица на Драконовия клан. Тук е мястото да спомена, че в основата си бойната система в Battle Realms е на принципа "камък, лист, ножица", т.е всеки тип единица е силен срещу определен друг тип и слаб срещу трети тип. В играта това правило е много сериозно заложено и до голяма степен създаването на балансирана армия е в основата на успеха. Виждал съм как група стрелци с лък, които (ще си послужа с езика на Heroes-a) се водят първо ниво единици, разгромяват група Ронини, които са еквивалента на Самурая в клана на Влечугото, т.е. са най-високо ниво единици. Като допълнителен стимул за създаването на разнородна и балансирана армия е и фактът, че отделните видове единица има вродени умения, които допълнително подпомагат войската ви в битка. Драконовия войн например увеличава поражението, нанасяно от всички околни приятелски единици по време на битка. Така се премахва синдрома на супер единиците, които сами изнасят игрите, и се набляга на тактическо мислене и планиране.

Много приятен и интересен елемент в играта е въвеждането на т.нар. "екипировка". Различните единици от всеки клан имат достъп до два различни вида екипировка, които получават от тренировка в сгради и/или от други единици. Екипировката представлява допълнително умение или способност, като дадена единица може да ползва само една екипировка във всеки един момент. Стрелецът с лък от Драконовия клан може да избира между Дзен-стрела, която разкрива мъглата около мястото, където е изстреляна, или огнената стрела, която е много ефективна срещу сгради, но не може да има и двете. Това предполага допълнителни решения и компромиси от страна играча.

За да се придаде още дълбочина на битките, освен показател "Живот", всяка една единица има и Показател "Издръжливост". В Battle Realms всички единици могат да тичат. Тяхната издръжливост оп-

www.workshop.netbg.com

ределя, колко дълго може да продължава това. Освен това повечето "екипировки" в играта също изразходват издръжливост, докато са активни. Дали ще изразходвате издръжливостта на единиците си за да влезете по-бързо в битка, или ще запазите силите им за да използвате специалните им умения? Още възможности, още тежки дилеми.

Тук е мястото да кажем няколко думи и за последния ресурс в играта - конете. На всяка карта има малко количество (средно 10-15) диви коне, които могат да бъдат опитомявани и използвани като бойни или товарни животни. В бой, яздещите на кон имат огромно превъзходство над спешените единици, нанасяйки поголямо поражение и имайки възможността да се придвижват по-бързо по терена. Конете имат собствени показатели "живот" и "издръжливост", и когато ездачът бъде атакуван, най-често първите удари поема конят. Когато той умре, ездачът пада на земята и продължава битката спешен. Използването на конете като товарни животни пък освобождава селяни, който могат да бъдат тренирани като бойци. Един товарен кон върши работа (пренася ориз, вода) колкото двама-трима селяни, така че с два или три коня двама или трима селяни могат относително безпроблемно да поддържат икономиката на базата ви.

Може би най-оригиналното решение в играта е въвеждането на Ин и Ян точки. Чрез тях вие можете да ъпгрейдвате единиците си. Уловката е в това, че първо трябва да заслужите Ин/Ян точките си, за да можете да ги използвате, а това става с битки. Battle Realms е първата игра, която откровено подканва към по-агресивна игра - колкото по-далеч от вашата база водите битка, толкова повече Ин/Ян точки ще трупате, съответно толкова повече ъпгрейди ще можете да направите. Всъщност с Ин/Ян точките освен ъпгрейди можете да купувате и най-мощните единици в играта - героите и Дзен-майсторите. Всеки клан си има по няколко героя, всеки със специално умение. Наемането на героите струва Ин/Ян точки и немалки количества ориз и вода. Ако даден герои бъде убит, той може отново да бъде нает. Дзен майсторите от своя страна са два вида - нинджи и монаси. В условното разделение Добри (Драконов и Вълчи клан) и Лоши (клановете на Лотуса и Влечугото), добрите могат да

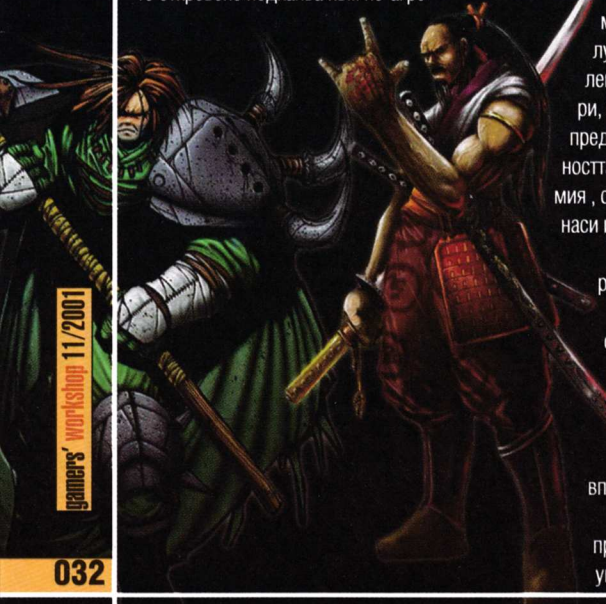
наемат монаси, а лошите - нинджи. И двете единици са изключително силни бойци със специални умения, чието наличие на бойното поле може да наклони везните в една или друга посока. В даден момент всеки един клан може да използва услугите на точно определен брой Дзен-майстори, като по този начин се предотвратява възможността за създаване на армия , съставена само от монаси или нинджи.

Въпреки всичките гореизброени красоти, Battle Realms страда от няколко недостатъка, които в по-голяма или по-малка степен разваляят доброто впечатление от играта. Най-големият проблем е свързан с управлението на единиците. Като начало няма формации. При максимален таван на популацията от 50 единици, това може и да не изглежда като кой знае какъв проблем, но всъщност създава доста неприятности, поради невъзможността да координирате атаките си така, както бихте желали. А веднъж започне ли битка, настава пълен хаос. Всяка една от ръкопашните единици се насочва към произволен противник или сграда в произволна посока. Най-лошото в случая е, че дори да се опитате да отклоните "заблудените" си единици от грешните цели, те пак се връщат към тях. Хубаво е, че поне стрелците не се навират в мелето, но като цяло да накарате вашите бойци да атакуват точно определена цел е доста трудоемко. Трябва винаги да ги следите и да ги контролирате кой накъде ходи и какво прави. Ако оставите армията си без надзор за повече от 5 секунди, това което изглежда като сигурна победа за вас може да се превърне в катастрофално поражение.

Друг доста дразнещ елемент от играта произтича от факта, че единиците ви на моменти игнорират атакуващите ги противници. Да речем - дали сте на група свои бойци да сринат дадена постройка. Ако докато те я налагат към тях се доближи противников боец и атакува някои от тях, никой, включително и атакуваният, не реагират на неговата заплаха. По този начин един-единствен противников боец може да избие цялата ви група, без те дори да осъзнаят какво става.

Най-сетне липсата на цифри допълнително затруднява играчите. Никъде не става ясно колко точно точки живот има Самурая, колко точки поражение нанася, колко му е бронята и т.н. Това до голяма степен означава, че само с много практика и експериментиране можете да прецените възможностите на отделните единици, което само по себе си не е много приятно.

За край ще направя сравнение от моя гледна точка между двете най-добри стратегии, излизали през тази година - Battle Realms и Empire Earth. Най-общо казано двете заглавия могат да бъдат разглеждани като Starcraft и Age of Empires II. Battle realms предлага четири уникални раси, малък брой единици, по-голяма динамика и по-опростен интерфейс и геймплей. Empire Earth предлага огромен набор от цивилизации, 14 епохи, огромно разнообразие от единици, ъпгрейди и сгради, по-продължителна и тромава (в смисъл по-бавноразвиваща се) игра. Хората, които са си падали повече по Starcraft биха предпочели Battle Realms, а феновете на Age-а при всички положения ще си паднат по Empire Earth. И двете игри предлагат изключително интензивен и увлекателен мултиплейър, но го поднасят по различен начин. За ваша информация сблъсъкът между моя милост и колегата Калдерон на двете игри завърши с очакван резултат - той ме смаза на Empire Earth, аз го понатупах на Battle Realms. Най-общо казано, препоръчвам и двете игри на почитателите на стратегиите в реално време - опасявам се, че в близките месеци едва ли ще излезе игра, която да е по-стойностна от тях (не викайте всички Warcraft III, все още не е ясно коя година ще излезе тази игра.).



ОЦЕНКА:	91%
Графика:	95%
Звук:	90%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	90%
Прилича на:	
StarCraft	

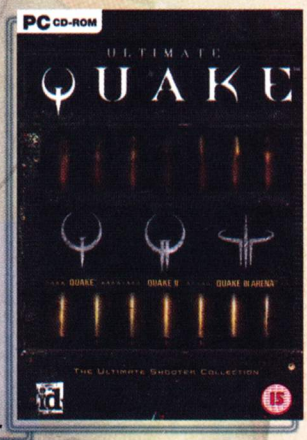
добре дошли в истинския свят

Diablo BattleChest

Най-доброто за всеки истински Diablo II фен.

Съдържа:
- Diablo
- Diablo II (3 диска)
- Diablo II: Lord of Destruction
- WarCraft III плакат
- Diablo II стратегически наръчник (288 стр.)

Цена: 119.00 лв.

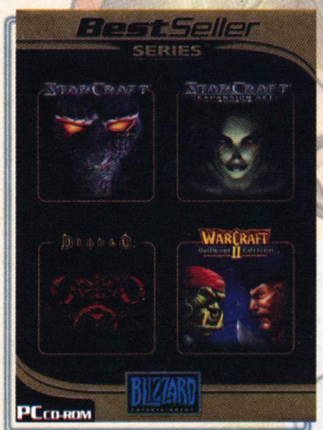


Ultimate Quake

Пълен набор от изданията на една от най-популярните игри за всички времена.

Съдържа:
- Quake
- Quake II
- Quake III

Цена: 77.00 лв.



Blizzard Gift Set

Колекция от ключови Blizzard класики.

Съдържа:
- StarCraft
- StarCraft: Brood War
- Diablo
- WarCraft II: Battle.net Edition

Цена: 63.00 лв.

Baldur's Gate II Collectors' Edition

Безценна добавка към вашата лична колекция.

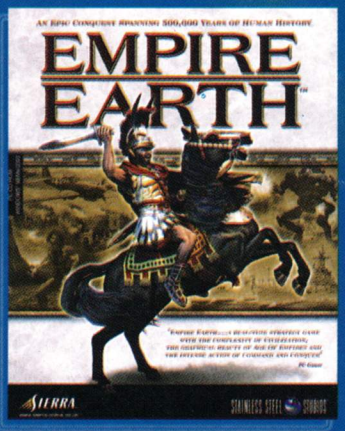
Съдържа:
- Baldur's Gate II: Shadows of Amn (4 диска)
- Бонус диск, съдържащ саундтрака на играта
- Оригинален Baldur's Gate II ти-шърт
- Наръчник на български език (160 стр.)
- Плакат
- Колекционерски Baldur's Gate II карти

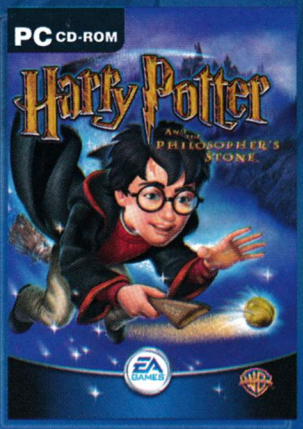
Цена: 54.00 лв.

Empire Earth

От създателя на Age of Empires, Рик Гудман. Изцяло тримерна стратегия в реално време, с времева линия, простираща се върху 500,000 години от човешката история - от появата на първобитния човек до границата на 22 век.

Цена: 69.95 лв.





Harry Potter and the Philosopher's Stone

Вашият уникален шанс да бъдете Хари Потър. Екшън-приключение, в което са вплетени всички основни елементи от първата книга от едноименната поредица.

Цена: 69.95 лв.

Schizm (5 gucka)

За почитателите на класическия куест, една игра в духа на Myst и Riven, преведена изцяло на български език и предлагаща приключение с епични размери, разположено на 5 игрални диска.

Цена: 49.99 лв.

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25;
пл. Славейков 1, Music Fashion, тел: (02) 981 31 96; базар Малък ЦУМ, ет.3; НДК, базар Пасажа; ул. Денкоглу 24, Ай Ти Ес; Техномаркет Европа; Денонощни видеотеки Видеоелит; пл. Славейков 9, PC Mania, тел. (02) 986 68 58
[ПЛОВДИВ] ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13, (032) 62 40 80 **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 60 79 74 **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимиий 113, тел. (056) 80 30 45; Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 80 33 80
[ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 80 03 00 **[ЛОВЕЧ]** бул. България 102, тел. (068) 24 363 **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 22 58 22
[СТАРА ЗАГОРА] Викинг Сервиз - ул. Х. Д. Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184 **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **METRO CASH&CARRY** в цялата страна

ПУЛСАР

■ Производител: Novalogic ■ Разпространител: Novalogic ■ Интернет: www.novalogic.com
■ Системни изисквания: Pentium II 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Жанр: Симулатор

Автор: Alex III

Comanche 4

Това, което е Serious Sam за 3D шутърите, е Comanche 4 за симулаторите. Чудесна графика, приятен геймплей, и много, много врагове за унищожване

Пред очите ми е пустинята. Жълтият пясък, кафявите скали, полуразрушените стени от изсушена пръст. Нажежената земя сякаш трепти и се вълнува под мен. В лицето ми духа хладна струя въздух от кондиционера в кабината. Ръкохватките в дланите ми обаче са потни, мускулите - напрегнати. Последните секунди спокойствие се разтягат до безкрайност. Хеликоптерът виси неподвижно в малката падина, аз се взирам в склона отпред. Там скоро трябва да излязат танкове. И истеричното вълнение на очакването най-сетне ще свърши...

Решил съм да не разбера точно днес. Онези зад склона трябва да са се ориентирали какво е станало. Скоро ще се появят, но аз повече няма да ги чакам. Внимателно издигам машината и поглеждам над върха на близките скали. Отвъд се развръщат танкове и механизирана пехота. Пускам няколко неуправляеми ракети по посока на най-гъстото струпване на техника, и се прибирам обратно зад скалите. После се изтеглям назад и започвам да заобикалям. Докато се придвижвам, тъмна колона пушек бавно разцепва синевата на небето зад склона. Да видим дали ще ме очакват откъм левия фланг...

Знаете ли какво представлява Comanche? Не става дума за летящата машина с това име, а за серията игри на NovaLogic - сред симулаторите тя представлява това, което е Serious Sam сред 3D шутерите. Брутален екшън с красива графика, тонове врагове за взривяване и разстрелване, и завладяващ геймплей. Но, да проведем описанието по реда на номерата.

Появяват се внезапно, и въпреки изостреното внимание почти ме изненадат. Не са танкове. Първи идват вертолетите. Напрежението, което адреналинът е напомпал във вените ми, се взривява. Ръцете и краката сами се задвижват, хоризонтът се накланя, двигателят изревава, някъде долу се чува жужене от отварянето на люковете... После две ракети описват стремителни бели следи в горещия въздух. Една след друга прозвучават две експлозии, и два вражески вертолета политат към земята сред струи черен дим и почти невидими в ярката светлина пламъци. Дали и аз ще свърша така сред облак прах върху сухата земя?

Първа, разбира се, идва историята. Обаче не започнах да пиша веднага за нея, защото гореспоменатата малко отсъства. Работата е в това, че Comanche 4 се състои от 6 независими кампании (плюс една тренировъчна, но тя не влиза в сметката), всяка от които ви прекарва през собствена последователност от събития, която няма нищо общо с останалата част от играта. Не очаквайте каквато и да било интерактивност или разклонения в действието. Ще имате просто 6 последователности от мисии, които да изиграете в реда, който са предвидили дизайнерите от NovaLogic.

Според мен обаче това не е непременно недостатък. Напротив, смятам, че в случая на точно това

заглавие е напълно оправдано. Предните части на играта бяха направени точно по същата схема, и имаха чудесен успех. Освен това, тази концепция пасва много добре на геймплея, който предлагат Comanche-ите.

Що за симулатор е Comanche 4? Какво да очаквате да видите в него?

За всичко, което ще намерите в играта, може да се каже, че съществува под една или друга форма в истинския свят. Бойните машини, оръжията, районите, където ще провеждате мисиите си - всичко е взето от реалността, която познавате. Ще видите танкове, бронетранспортьори и зенитни установки съвсем познати модели - M1A1 Abrams, T-72, T-80, M2, BMP-2, 2S6. В небето ще срещнете AH64 Apache, MI-28, KA-52, МИГ-ове, СУ-та и F-16. Ще можете да стреляте с ракети Stinger и Hellfire. Ще трябва да се биете с либийски терористи, белоруски сепаратисти, румънски бунтовници, панамски нарко-пласьори...

Обаче ако от казаното дотук оставате с впечатлението, че Comanche 4 се нарежда сред реалистичните симулатори, длъжен съм час по-скоро да разсея заблудата ви. Всичката истинност в играта се изчерпва с изброеното в предния параграф. Механиката на геймплея - физиката, начинът на действие на оръжията, поведението на враговете и съюзниците ви - всичко това е подчинено на идеята за максимално увлекателен екшън, вместо да се стреми към точно пресъздаване на света около нас.

Моделът на управление на хеликоптера е опростен до крайност. Дотолкова, че клавишите, с които командвате движението на Comanche-а, по подразбиране са W, S, A и D. На мен това ми напомня повече за 3D shooter, отколкото за симулатор. При това, вертолетът ви няма да проявява типичната за този род апарати своенравност по време

на полет. Няма да се опитва да се срива, да се върти в неподходящи посоки, или по друг начин да не се подчинява на управлението. Напротив, през цялото време ще бъде като залепен за джойстика ви (или за клавиатурата и мишката, ако не притежавате подобен хардуер). Даже когато сте понесли тежки повреди, няма да усещате особен дискомфорт при пилотирането.

Враговете не се отличават със забрлржителна интелигентност. Обикновено поведението им се изчерпва с това да следват зададен маршрут, и да стрелят по вас, когато влезете в обсега им. Не си мислете обаче, че ще ви е лесно да се справяте с тях. Те компенсират липсата на интелект със смазващо числено превъзходство и умело подбрано разположение (за което заслугата е най-вече на дизайнерите на нивата). Подобна беше ситуацията и в предните части на играта. Дали програмистите от NovaLogic са се задоволили да използват изпитаната формула на нова сметка, или са се постарали да внесат новости?

Според мен в Comanche 4 определено личи стремеж към модернизиране на геймплея. Вярно, че изкуственият интелект не се е подобрил особено, но това не се набива в очи заради начина, по който са направени мисиите. В предишните части на играта действието се развиваше над безжизнена местност, единствените забележителности сред която бяха вражеските бойни машини. Все едно, че летите над специално създаден за войната полигон, където някой е разположил неприятелите, и ви е пуснал да се оправяте с тях. В четвъртата част от серията обаче нещата стоят по различен начин. Докато играех, имах впечатлението, че се намирам сред истински свят, където събитията се развиват независимо от мен. Виждах огромни бойни полета, където цели армии се сблъскват, и аз съм просто един от участниците в сражението. През голяма част от времето ми се налагаше да поддържам от въздуха подразделения на Delta Force, докато те извършват операциите си на земята. Да ескортирам приятелски машини както във въз-

духа, така и долу. Comanche-ът е построен с изпозлване на елементи от технологията стелт, и затова е идеален за изпълнение на задачи, които предполагат промъкване сред вражеската територия. Често трябваше да провеждам разузнаване в тила на противника, или да нанасям първия удар по неприятелската отбрана, за да разчистя пътя на съюзническите войски от най-големите опасности.

Интересен е начинът, по който дизайнерите са съчетали стремителния екшън с необходимостта от мисъл и избор на правилния подход за всяка ситуация. На моменти най-ефективният начин да се справите с проблемите в играта е да полетите право срещу враговете, и да разрешите различията си с тях в бърз, директен и брутален сблъсък. Тогава всичко се решава от рефлекса, ловкостта и точността на ракетите ви. Друг път обаче подобно поведение е равносилно на самоубийство, и ще трябва да размърдате малко не само джойстика, но и мозъчните си гънки, за да изпълните задачите си. Не че ще трябва да изобретявате бог знае колко сложни планове, но все пак ще ви се наложи да изберете внимателно откъде да подходите към целта, да използвате умело прикритието, което теренът може да ви предостави, и да проявявате не толкова добри рефлекси, колкото търпение.

Като стана дума за търпение, струва ми се, тук е мястото да спомена, че в четвъртото си прераждане Comanche-ът залага доста повече на стратегическия подход. Има няколко мисии, където количеството и разположението на неприятелите е такова, че просто няма начин да се оправите с тях наведнъж. Нито ще ви стигнат боеприпасите, нито ще успеете да се задържите живи достатъчно дълго, за да ги изстреляте. Тук на помощ идват т.нат. FARP (Forward Arming and Refueling Point - преден пункт за въоръжаване и презареждане с гориво). Става дума за малки площадки близо до бойното поле, където можете да се приземите, за да попълните боекомплекта си и да поправите машината си. Защото освен с гориво и оръжия, там явно разполагат и с висококвалифицирани механици, които моментално се справят с всички технически неизправности по вертолета ви. После ще можете да се върнете при врага с невредим хеликоптер, зареден с всичко необходимо, за да продължите разрушителната си мисия. На доста места в кампаниите ще ви се налага да сновете непрекъснато между бойното поле и близкия FARP, за да имате въобще шанс да се оправите с безбройните противници. Не искам да кажа, че това е досадно, но определено изисква човек да озаптява инстинктивното си желание да изскочи с вой над близкия хълм, и да полети срещу вражеската позиция, засипвайки я с ракети и снаряди.

Заслужава си да поговоря малко за начина, по който изглежда новата част на Comanche - в нея ще можете да видите доста впечатляващи картини. Ще можете да летите над зелени хълмове, тропически гори, безводни пустини, заснежена тундра, над океана, или сред сградите на модерни градове. И всичко това е представено с такава детайлност, с такова внимание към подробностите, каквото не съм срещал в друг симулатор. В горите можете да разгледате всяко дърво, в полето - всяко стръкче трева, в градовете - къщите, мостовете или уличните стълбове. А начинът, по който изглежда водата, е направо зашеметяващ. Това обаче не бива да ви учудва, защото в игрите с това заглавие по традиция можете да намерите най-добрата вода,

която компютрите в момента могат да изобразят. Разгледайте шотовете, за да се убедите. Освен това, авторите са се опитали да внесат елемент на кинематографичност в творението си. Всяка мисия започва с кратка интродукция с енджина на играта, и там най-добре можете да оцените старанието, което дизайнерите са проявили по отношение на изгледа на творението си.

Що се отнася до аудио-оформлението, то също е на много добро ниво. Без да може да се похвалят с нещо революционно, звуците в играта допълват прекрасно това, което може да се види на монитора. Музика, грубо казано, няма, но тя не е и нужна, защото Comanche създава достатъчно убедителна атмосферата и без нея.

Възможностите за игра в мрежа се изчерпват с три типа правила - deathmatch, отборен deathmatch, и кооперативно (за съжаление, не на всички карти от кампанията). Този тип игри никога не са били достатъчно популярни у нас, за да се играят масово в мултиплейър, и не мисля, че Comanche 4 ще промени ситуацията с нещо. Важното е обаче, че възможността да промените фасона на някой многогознайко по мрежата съществува, и може да ви донесе доста приятни и напрегнати мигове.

Comanche 4 е идеалното продължение на игра с традиции. От една страна, тя запазва духа и силните страни на предшествениците си - праволинейният геймплей с акцент върху екшъна, тълпите врагове и многото стрелба. От друга обаче, авторите й са се постарали да внесат в нея новости на подходящите места, за да я накарат да изглежда модерно - с прекрасна графика, просто управление и леки кинематорафични елементи. Резултатът е заглавие, което предлага приятни и отпускащи часове пред монитора - стига, разбира се, да ви е приятно да унищожавате вражеските танкове с дузини, и да ви действа отпускащо да се оставите на рефлексите и инстинкта си да ви водят.

ОЦЕНКА:	90%
Графика:	95%
Звук:	85%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	85%
Прилича на:	

Comanche 1-3, Incoming

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

вече и в Бургас!

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
[056] 811 944
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД - тел:[02] 986 7675

■ Производител: Sir-Tech ■ Разпространител: Sir-Tech ■ Интернет: www.wizardy8.com
■ Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Жанр: Ролева игра

Автор: Goodman

Wizardry 8

След 5 години разработка Wizardry 8 е удивително слаба по доста показатели и най-вече в геймплея, който винаги е решаващ в крайната оценка в едно хардкор RPG.

Един дългоочакван празник

"Сумрак. Мъртва тишина. Бледо сияние откроява дванадесет статуи - мъже облечени в черно, отпуснали тежко глави, дългите им коси почти опират земята. Чува се злокобен шепот, който се усилва и забързва, сякаш някой е започнал да произнася заклинание. Гръмотевичен звук разцепва тишината. Статуите изведнъж оживяват, очите им проблясват, а ръцете им се вдигат към небесата... Не ми било гръмотевица, най ми било мощна Immortal-ска китара, и не ми били интрото на Wizardry 8, а последния метъл купон, на който бяхме двамата със Snake. Аз, както винаги, бях със семпла фланела на Guardian, Змията обаче се беше пристегнал с подсилена кожена ризница Armor Class +3, а на кръста му висеше шпага от трижди закалена стомана с +50% Chance to Hit Female Characters. Не му бе писано да я ползва - аха да я извади, и от вси страни го заградиха вманиячени фенове, вдигнаха го на ръце и го отнесоха в неизвестна посока. Останах сам с фенките, бе ми се отворила златна възможност. Веднага им предложих да направим партия шах. Не зная защо, но всички отказаха. Аз пък се разсърдих и се прибрах вкъщи да си играя на шах с компютъра. По някое време обаче размислих и си пуснах Wizardry 8. Само още едно ниво, казах си. Така ме завари зората. Вкамених се...

Ръката ми още не се е възстановила от дългото схващане, въпреки че бе неколкократно наложена със Светия Чук Stone to Flesh, който не напуска олтара си в Работилницата, освен в критични случаи като този. Вкочанените ми пръсти едвам държат перото, но вече трябва да почвам да пиша "Реквием за Wizardry" - последна глава от епичната сага "SirTech". Защо точно аз ли? Не задавайте глупави въпроси! Всички знаят защо - поради липса на поблестяща кандидатура, естествено."

Из дневника на един трол

Сянката на миналото

Днес имам да ви казвам две новини - една лоша и една по-лоша. С коя да започна? Добре, започвам с лошата. SirTech Canada затвори врати. Компанията дала на геймърите Jagged Alliance прекрати дейността си. Въпреки че отдавна са в процес на разработка, заглавия като Jagged Alliance 3 и Wizardry 9 няма да видят бял свят освен ако лицензите им не бъдат откупени от други компании. Новината бе обявена от президента на SirTech и не подлежи на обжалване. Вината е в проточилата се работа по Jagged Alliance 2 и Wizardry 8 - ако не ми изневерява паметта - по 5 години за всяка. Заради нея преди години фалира разпространителят SirTech Software, пак заради нея Wizardry 8 дълго време не можа да си намери разпространител. Историята на самата Wizardry започва в далечната 1981 с Proving Grounds of the Mad Overlord. До 1992 излизат още 6 заглавия под името Wizardry. Поредицата се утвърждава като една от класиките в жанра RPG редом с Might&Magic и Ultima. (Не)отличителните й черти са многото битки и куестове, елементарните загадки и силната история, която се върти основно около level-up-ването на героите. Щастлив (или по-скоро нещастен) съм да ви кажа, че заглавието което държа в ръцете си не прави изключение от горното правило. То ще се хареса на старите фенове (ако още са живи), но ще му е малко трудно да намери нови привърженици. Предисторията му, респективно историята прокарана от предходните части, е накратко следната: Преди сътворението Господарите на Космоса създават три могъщи артифакта. Първият - Astral Dominae - съдържа есенцията на живота. Вторият - Chaos Molarae - е източникът на всяка промяна. Последният - Destinae Dominus - побира в себе си цялото познание на вселената. С тяхна помощ Господарите създават първия свят - планетата Dominus. После ги укриват с Космическата наковалня (не гледайте тъпо, нали вече ви казах, че историята се върти около наковалнята) и изчезват от сцената. Но един ден се случва непредвидимото - наковалнята е открадната и магията, която скрива артифактите, изчезва. Носят се слухове, че който събере трите артифакта на едно място ще се превърне в Господар на Космоса. Започват се ожесточени войни. Astral Dominae попада под контрола на жестокия Dark Savant, а Chaos Molarae - в ръцете на миролюбивите Mooks. Destinae Dominus се охранява строго в изолиран манастир на планетата Dominus. Но един от жреците полудява, открадва го и побягва в пустошта. Флотите на множество враждуващи фракции, в това число и совалката с нашите герои, вече пътуват към Dominus. Dark Savant обаче отдавна е заел позиции на орбита. Цял късмет е че след обстрела и прякото попаде-

ние в борда, совалката навлиза в атмосферата и катастрофира на входа на манастира (Абе, кой ги пише тия истории? Евала! Бравос! Аз да бях, щях да улуча със совалката точно между очите на лудия жрец). От тук нататък управленито на героите поемате вие. Поклон доземи правя на момчетата от SirTech - играта има 4 възможни начала - едно за новосформирна група и три за групи export-нати от Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant. Само този факт говори достатъчно за нелинейността на играта. За съжаление не познавам някого, който пази save-ове отпреди 10 години, и тази опция остана непроверена.

Трима са дружина

Може и шестима. Един също е дружина, или поне така твърдят от SirTech, когато ги питаш каква е идеалната група и въобще - колко героя са необходими за да се превърти играта. Но да караме подред. Наличните раси са 11 - тук са събрани добичета от всички краища на света - хора, джуджета, елфи, феи, дракони и всякакви други митични същества от света на Wizardry - имената им така и не запомних, ама повечето си мязат досущ на нашите тигри, гущери и вълци. Стана ми най-сетне ясен и произхода на Чубака от Star Wars - чиста проба Mook - висок, силен, изключително интелигентен, no special abilities. Говорейки за специалните умения - почти всяка раса си има такива - драконът бълва киселина, джуджето е устойчиво на физически щети, феята е кекава, но пък е добра в магиите. Което автоматично довежда и до известни ограничения в избора на професия - никой трезвомислещ не би създал фея самурай, макар свободата в самата игра да му позволява да твори простотии, каквито му душа иска. Професиите са 15 - бойци, крадци, алхимици, нинджи, рейнджъри - все класове, които сме срещали в други игри, и които присъстват и в предните Wizardry-та. Единствената нова професия тук е Gadgeter - някакъв мърляв техничар (споко, колеги, не е от МЕИ-то), дето събира неизползваеми вехтории и прави от тях екипировка. Та значи, всеки клас също си има уникални умения - берсерк за боеца, регенериране на кръв за лорда или безстрашие за самурая. Общата сума от точки за разпределение е еднаква както в началото, така и при вдигане на ниво, при това за всяка раса и клас. Затова пък потенциалните възможности

за разпределение на тези точки по умения са достатъчно много, че да се оправдае отсъствието на подкласове. От време на време играта автоматично разпределя точки за специални заслуги - примерно боецът е пребил някое дебело прасе само с брадви - получава си +1 на умение "брадви". Цялостната ми оценка по генерирането и по-нататъшното развитие на героите е изключително висока. Единствената ми забележка е дисбаланса между класовете, но това като цяло не е грешка на хората създавали системата, а на тези които са се занимавали с геймплея.

Палантирът

Магическите школи са шест - по една за стихиите огън, земя, въздух и вода, една за интелектуалците и една за богословите. Доколкото успях да ги изпробвам в процеса на игра, мога да кажа че школите са добре балансирани, и безмислени, както и потресаващо добри магии за масова употреба няма. Всяка школа си има собствен резерв мана, а изучаването на повече магии от дадена школа автоматично води до повишаването на нейния резерв. Голямото нововъвеждане, или поне аз не съм срещал досега RPG с подобна идея, е изборът на количество мана, което да се изразходи при хвърляне на магия - така и най-слабите магии могат да придобият огромна разрушителна сила. Примерно, заделяте 2 MP за make wounds и посочения враг понася щети за 2 HP. Заделяте 20 MP... Само че, ако магьосникът ви често се изсилва с подобни геройства, редовната картинка е да си хвърли магията в краката и да нарани цялата група.

Изразходената мана се възстановява бавно с времето, а отведнъж - чрез елексири или при лагеруване. Оценката ми за магическата система е повече от отлична.

Битката при Пеленорските поля

За жалост тук битките далеч не са толкова епични. Напротив - те са просто трагични. Всички добри идеи в Wizardry 8 се сгушват и плачат горко, когато наблюдават тази трагедия. Аз не плача, аз съм просто отегчен. Аз направо умирам от скука, когато я играя тая игра. Слушайте да ви разправям защо! Интерфейсът е добър. Не е нито удобен, нито интуитивен, а е просто класически RPG интерфейс отпреди 10 години. Има пренастрйваеми hotkeys към всички действия, оръжия и магии. Това спомага битките да се водят леко, но не и бързо - въпреки че играта е реалновремева, те са походови. Дотук добре - няма уважаващо себе си хардкор RPG с изцяло реалновремеви битки. В началото на всеки ход задавате команди на всеки от групата, а после, според фактори като скорост и инициатива, вашите хора и враговете се редуват да се налагат. Ако не зададете нови команди на следващия ход, подопечените ви повтарят послените команди, които са получили. Ако някой враг бъде убит, те автоматично се насочват към друг. Няма как обаче спрете посред хода и да зададете нови команди. Няма как да кажете на тъпия боец - "ако герой No3 направи успешно магията sleep върху враг No2, то ти няма да го закачаш, защото ще го разбудиш, ако ли пък магията не успее - удряй със страшна сила, защото това е най-страшния противник и ще утрепе магьосника и попа с един удар". Няма поведенчески

www.workshop.netbg.com

скриптове за геройте, репективно - няма и autocombat. Ако спрете да задавате команди за повече от 2-3 хода битката се превръща в касапница - всички, включително и маговете, удрят най-близкия враг, с каквото оръжие има подръка или не го удрят ако обхвата на оръжието не го достига. Няма кой да хвърли healing, няма кой да се сети, че стрелите са свършили и налага гадините с юмруци. Това обаче не е проблем - в игри като Baldur's Gate бързо се свиква с подобни особености и пристрастените като мен нарочно си изключват скриптовете за да имат по-пълен контрол над събитията. Проблемът на битките се нарича first person view - представете си че всичките ви герой са скупчени в една точка, а вие гледате през очите на един от тях. Виждате враговете, но не виждате другарите си. Тактическият елемент напълно липсва - няма как да пратите боеца си напред да млати с големия чук, докато рейнджърът обстрелва врага отдалеч. На практика полвината група бездейства - ако противниците са

далеч бойците стоят и гледат, ако се влезе в ръкопашна схватка стрелците стават неефективни. Явно от SirTech са се усетили по някое време и, подобно на други игри, тук също има swap weapons - всеки си има по още един чифт оръжия в резервните ръце. За съжаление, поради отсъствието на точки proficiency, заделени за него, употребата на този чифт оръжия клони към безмислена. Хрумва ми че игри като Might&Magic 6, Wizards&Warriors също са 3D-first-person-view, следователно споделят същия проблем. Така е, но при тях adventure елементът е засилен, докато тук битките заемат 90% от игралното време и дефакто определят качеството на геймплея. Найстина битките са много, прекалено начесто, прекалено еднакви - израждат играта и я правят монотонна. На всички отгоре са изключително неравностойни. Нарочно играх на easy трудност - за да напредна колкото се може повече и да усетя атмсферата в играта. Няма такова нещо като easy, братя. На края на второ ниво боецът ми имаше 80 HP, останалите - по 30-40. Нападаха ме групи от по 15 противника, всеки с по 100 HP. Как се трепе тая сган? Само с магии за масово унищожение. Ето защо ви казах, че има дисбаланс между класовете - дали защото играта се казва Wizardry, а не Warriory, но от един момент нататък маговете изнасят тежестта на всяка схватка. По отношение на изкуствения интелект няма какво особено да се каже - враговете просто се държат адекватно - стрелците стоят на разстояние, по-коравите гадове търсят близкия бой, ранените побягват. Важното е че изпълняват основната си функция - опитват се да ви убият, като при това - твърде често успешно. Битките, както и геймплея, получават катастрофално ниска оценка.

Пътуване в мрака

Обръщайки внимание на света, расите и класовете, човек няма как да не забележи мирното съжителство на фентъзи елемента с напредналите технологии. А планетата Dominus не е нито постапокалиптичен свят в който си пробиват път шаманството и магиите, нито фентъзи свят който търпи научно техническа революция. Личи си грандиозният замисъл да се създаде уникален свят с уникална атмосфера. Реализацията обаче страшно куца и ще ви трябва бога-а-а-ато въображение да се потопите в "неповторимата" атмосфера. Няма как иначе - 3D-енджинът е от 1996-та. Трябва да се отдаде дължимото на художниците - текстурите са на ниво и закритите помещения изглеждат прекрасно. Откритите пространства обаче са потресаващо грозни - мъглата започва на 10 метра от групата, още пред нея се забелязват нетекстурирани обекти, а всичко наоколо е постно и еднообразно. Голяма играчка явно е паднала по анимирането на 500-те вида противници, защото поне те мязат на нещо, но дори това не е достатъчно да се даде повече от добра оценка на графиката.

Гласът на Саруман

Явно на човека, писал музиката на Sacrifice, Vampire и Jagged Alliance 2, не са му платили добре тоя път, защото и озвучаването куца. Не че нещо не му е наред - баталната музика е епична, а останалото са сладникави фентъзи мелодиики, точно както и трябва да бъде. Просто има стари игри като Warcraft 2 или Duke Nukem 3D, чиято музика още звучи в главата ми, а музиката на Wizardry 8 излиза от там с натисканто на бутона Quit Game. Поне звуковите ефекти и гласовете на NPC-тата са докарани, а от време на време и героите ръсят по някоя простотия в напрази опити да развеселят отегчения играч. Ако си затворим едното ухо и пожертваме някои от принципите си, които ни карат да бъдем хора, можем да приемем, че звукът също заслужава добра оценка.

Черната порта се затваря

Мандалото 'лопна. Кепенците паднаха. Game Over. Вярвам, вече се досещате каква е по-лошата новина. SirTech си отиде. Отиде си безславно. Според мнението на хората работещи там, това е най-добрата им игра. Тия хора или продават рекламни трикове, или съвсем са полудели горките покраи дългите пости, съпроводили разработката на Wizardry 8. Защото Wizardry 8 е най-слабата им игра. Готов съм да се подпиша и дори да заложа някои незначителни части от анатомията си под казаното по-горе. Признавам си - сравнително високата крайна оценка, която съм дал, се дължи повече на уважението ми към хората, създали Jagged Alliance, отколкото на достойнствата на настоящото заглавие. Ще ми се да благодаря на Княза за ценните забележки, които правеше по време на тестването на играта. А вие благодарете на Crusader-а, задето редовно висеше у нас до 2 часа посред нощ, пречеше ми да играя, и така не позволи на отегчението да ме обхване съвсем та да занижа оценката с още 50%.

ОЦЕНКА:	65%
Графика:	60%
Звук:	65%
Геймплей:	40%
Изкуствен Интелект:	55%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	Might&Magic, Wizards&Warriors

■ Производител: Nival Entertainment ■ Разпространител: Fishtank ■ Интернет: www.etherlords.com
■ Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Жанр: Стратегия

Автор: Groover

Etherlords

Една от най-интригуващите и със сигурност най-красивата походова стратегия за 2001г.

Etherlords бе една от най-очакваните игри в редакцията откакто имахме възможност да се докоснем до нейната бета версия преди няколко месеца. Надеждите на всички бяха свързани с появата на алтернатива на Heroes of Might & Magic III - походовата стратегия, която от дълго време яде не малка част от нашето свободно време. Ето че Etherlords вече е завършен продукт и големият въпрос е, дали той ще ви накара да зарежете Heroes III. Моят отговор е: "Не". Защо - четете по-надолу статията и ще разберете. А тя ще продължи с кратко описание на играта.

Etherlords представлява типична походова стратегия , която се развива във фентъзи свят, плод на въображението на дизайнерите на играта. В него материята е изградена от една единствена градивна частица - ефирът. Има магьосници, които владеят тайните му и могат да призовават чудовища, правят магии и прочие свръхестествени деяния. Маговете принадлежат на една от четирите школи - земя, въздух, огън и вода. Идва време, в който тези къщи влизат в конфликт и започва тежката битка между доброто и злото. Всъщност кое е добро и зло зависи единствено от гледната точка. На вас е предоставен и изборът на страните в конфликта. Към която и от двете групировки да се присъедините ви очакват по ???? мисии, в които да покажете боен дух, преданост към каузата и високи спортни резултати. Самата игра е ясно разграничена на две части - битка и всичко останало. Мисля да започна с второто.

Играта

И така при започване на играта имате един единствен замък. Той е най-важната сграда в играта. Разрушили ги го враговете, автоматично загубвате играта. Замъкът ви не може да се развива или ъпгрейдва. Той е стационарна величина. Около него обикновено се намират най-различни сгради. Някои от тях ще дадат повече хода на героите ви, други ще му дадат точки опит, а трети ще срещнат любопитните с най-различни ужасяващи чудовища. Да не пренебрегваме и различните видове мини, чието превземане ще ви позволи да добивате определено количество ресурс всеки ход. В играта има седем вида ресурси, като всяка една от расите си има един, който използва най-много. Тях ще употребявате, за да правите ъпгрейди на сградите, които притежавате или си закупувате руни и магии. В Etherlords всичко се крепи на магиите. За разлика от Heroes, тук армиите не се трупат всяка седмица, а се призовават с помощта на ефира. Това, което има значение е какви магии сте закупили и по колко руни от всяко заклинание имате. В началото героят ви започва с най-елементарни заклинания, които са безплатни т.е. можете да ги изричате по безкрайно много пъти или поне докато ви се схване устата от говорене. Естествено, това са и най-слабите магии. За да успеете да изненадате врагът, ще трябва да отскочите до spell shop-а и да напазарувате по-мощни заклинания. След което отивате до rune shop-а и закупувате руни за новопридобитите магии. Колкото руни имате, толкова пъти имате право да изречете магията в битка. Естествено, всичко струва ресурси, така че е добра идея наред с основния ви герой да има още двамина които да щъкат около него и да събират разхвърляните купчинки кристали и да завземат мините. Защото в противен случай нещата се проточат прекалено дълго. Какво имам предвид? В Etherlords, за разлика от Heroes първо задавате на всеки един герой какво да прави, свършвате хода си и чак тогава вашите хора започват да търчат по задачи. Това означава, че дори да сте дали на героя си да вземе кристала, който се намира досами него и на него да му остава още много ход, той го губи. Ето защо играта в соловата кампания и в single player картите върви малко мудно. Последното изречение важи с особена сила за кампаниите, където всяка мисия започвате с герой първо ниво. Докато го развиете всеки божи път ще ви побелеят косите от нерви. Което ми напомня, че не съм споменал нищо относно героят ви. Точно както в Heroes, той си има няколко показателя - ниво, точки опит и здраве. За да се различават героите един от друг, те притежават по уникално основно умение. Едно такова е Aviak Master - при удар на Aviak единица по време на бой има шанс тя да нанесе двойно поражение. Както бе и в бета версията на играта, действието му беше изключително рядко и почти не оказва реално влияние на геймплея. По-сериозна оферта са вторичните умения. Те имат три степени на усъвършенствани и ви дават най-различни бонуси. Например Mobility увеличава хода на героя ви по картата, Concentration ви дава една допълнителна магия на всеки 4,3 или 2 хода (в зависимост от нивото на умението) и т.н. Героят ви може да развие общо 5 вторични умения.

www.workshop.netbg.com

Освен магиите, които има вашия герой, вие можете да правите и глобални заклинания. Те варират от това да призовете нов герой до слагането на фортове по картата, които да отрежат достъпа на чуждите герои до някои жизненоважни територии. За да преминат през вас, ще ви се наложи да се сбият с героя, който е във форта.

Битката

Което ни води до основната атракция в Etherlords, а именно битката. Още в началото искам да ви предупредя да не се възхищавате многомного на гениалността на руснаците. Защото всичко, което виждате на екрана от доста години е известно на голямо количество хора. Става дума за системата за игра Magic the Gathering, която има милиони почитатели по света. Точно от тези карти са почерпени и магиите в играта. Всяко едно заклинание представлява игрална карта в Magic The Gathering. И макар системата на бой и трупане на ефир (в Magic The Gathering вместо ефир имаме земи) е леко модифицирана от руснаците (внезапен пристъп на съвест или опит за избягване на дело за авторски права?) основата си остава крадена. Което не й пречи да бъде зверски интересна (и вманиачаваща - отдавна не ми се е налагало да си самообещавам "Хайде последна битка и тръгвам"). Най-малкото защото тръпката да видите всичките същества от картите оживели наистина си заслужава. Ако не сте запознати с Magic the Gathering и не сте чели септемврийския ни брой, мисля че следващия параграф си заслужава да бъде прочетен.

В Etherlords двама магове се изправят един срещу друг. Целта е да убиеш злия (да се чете нетвоя) магьосник. Това става чрез призоваване на същества и казване на заклинания, които имате в магическата си книга. Битката в Etherlords протича на ходове. Всеки един ход е разделен на две фази - атакуваща и блокираща. По време на атакуващата вие призовавате същества или заклинанията, които са ви на разположение, и които имате възможност да кажете. Защото всяка магия изисква определено количество ефир, а той далеч не се намира в неограничено количество. Особено в началото на битката. След като кажете заклинанията си можете да наредите на единиците ви, които не почиват да атакуват. Единствената мишена, която имате е вражия магьосник, независимо дали той е призовал същества или не. След като свършите и тази работа, започва блокиращата фаза на вашия противник. Той може да се защити от атакуващите ви единици чрез заклинание или като изправи свои непочиващи същества срещу вашите. Следва неговата атакуваща фаза, през който той казва заклинанията си и ви атакува. Изглежда простичко, но има някои тънкости, които правят нещата далеч по-привлекателни. Като например, че след като едно същество е атакувало, то почива и не може да блокира в рамките на този ход (освен ако няма способността Restless). Магиите са така измислени, че да можете да се противопоставяте на чуждите комбинации. Всичко все пак опира до късмета. Защото вие имате магическа книга от 15 заклинания, а в началото на битката програмата произволно ви дава шест. С началото на всеки ход към заклинанията ви се прибавя още едно (освен ако нямате умението Concentration). Така че някоя важна за вас магия може да дойде твърде късно, за да ви спаси. Известен баланс на късмета са артефактите в играта. Те не изискват определено количество ефир, за да направите тяхната магия, но струват скъпо (в режим Дуел) или се намират рядко и имат определен брой заряди (при нормална игра).

Разнообразието от гадини и различните специални умения, които те притежават са наистина впечатляващи. За съжаление няма да ми стигне мястото, за да ви опиша интересните чешити, с които ще се сблъскате. Обещавам ви само едно - изненадите няма да се една и две. Четирите комплекта магии са добре балансирани - едни от най-силните единици в играта например са драконите, но докато стигнете до тях (призоваването на един дракон изисква 9 ефир) можете да лежите няколко метра под земята.

Графика и Звук

Не знам кой е правил 3D моделите на съществата в играта, както и техните анимации, но Nival Interactive ще трябва да го заключат някъде дълбоко и може би да вземат семейството му за заложници, за да не може да избяга да работи в някоя друга фирма. Екипът, занимавал се с тази част от Etherlords е изключително талантлив. Образите, които е създал в играта са едни от най-сполучливите, които съм виждал някога в компютърна игра. Множеството детайли, перфектните движения ... съществата в играта надали ще могат да изглеждат по-добре. Красота е основният епитет, който ще употребите, за да опишете графиката в Etherlords. Тя далеч не се изчерпва само с призованите същества. Всичко е пипнато изключително професионално - фонове, специални ефекти, магии. При това Etherlords е изцяло в 3D. Камерата може да се върти, а при желание от ваша страна можете да мащабирате (zoom-вате) картата, за да разгледате в подробности частите от пейзажа. Голямата красота не идва в комплект с огромни системни изисквания. Дори и на скромен за сегашните мащаби компютър от рода на Celeron 333/128MB Ram играта си вървеше съвсем прилично. Всъщност сериозно се замислях дали да не дам 100% на играта точно в отдела графика, но реших че за перфектната оценка липсват само брутална интродукция и няколко междинни анимации. Такива, за съжаление, отсъстват в Etherlords.

Звуковият фон не е по-лош от графичния. Музикалните теми са много, много добри и са подбрани по един брутален начин. Звуковите ефекти са достоверни и живи. Звуците, които издават съществата допълват по един прекрасен начин тяхната индивидуалност.

Изкуствен Интелект

По въпроса за ИИ-то на играта сигурно ще се чуят доста противоречиви оценки. Според мен, алгоритмите, за поведение на чудовищата по време на битка са много добре направени. Те комбинират по един прекрасен начин магиите си, но проблемът при тях е, че всяка гадина си има точно определен брой заклинания, с които разполага. При битка с герой, контролиран от компютъра, дори и на най-висока трудност, той не успява да измисля комбинации с няколко хода напред. Някак си не използва предимството, че както и

при вас магиите не свършват, а хвърля повечето заклинания веднага, щом дойдат в ръката му. Освен това по незнайни за мен причини в single player игри, компютърът понякога "забравя" да си купи по-яки магии и в резултат на което е в много по-неизгодно положение при финалната битка между двата най-силни героя. Поради тези причини ви препоръчвам да се борите на Etherlords срещу Естествен Интелект.

Мултиплеър

Каквото и да си говорим, бъдещето на една стратегия до голяма степен се определя от това, дали тя има добър мултиплеър или не. Защото соловата кампания е хубаво нещо, но няма как да я играете непрекъснато, нали така? Тук стигнахме до основният виновник Etherlords да не може да се нареди до Heroes III. В играта липсва много важният модул за игра до 8 човека в мрежа, която бе обещана от създателите на играта. Доколкото успяхме да разберем от тях, те планират да пуснат patch, в който да се пусне тази част от играта до края на годината. Както довериха руснаците, проблемът се оказал в липсата на време да се изтества до край многоползвателния режим. Затова играта била пусната на пазара с един единствен мултиплеър режим - Дуел. Той се играе само от двама играчи, които директно се изправят в битка един срещу друг. В режим "Дуел" можете да си съставяте собствени комплекти от магии. В зависимост от нивото на ресурсите, което определите, ще можете да изпробвате най-различни тактики. Макар че "Дуел-а" много прилича на Magic the Gathering има няколко основни причини да предпочете да се сбиете с врага на Etherlords. Първата от тях е, че разполагате с над 300 магии. Казано в цифри, това означава, че трябва да закупите поне 15-тина комплекта карти Magic The Gathering, за да имате на разположение подобно разнообразие. При цена на комплект от около 10$ и трудностите, през които трябва да минете, за да се сдобиете с тесте, значително по-евтиният и лесен начин да изпитате тръпката от Magic the Gathering си остава Etherlords. 300-те магии дават и голяма свобода на въображението. Понякога е достатъчно да си смените

една-две магии от комплекта, за да получите комбинация тип "трошач на глави".

И при мултиплеър късметът има решаваща роля, но едно майсторски подбрано тесте може до голяма степен да намали този фактор до минимум. В редакцията известно време най-често срещаната заплаха беше "Ей, сега ще те спукам на Etherlords", която обикновено свършваше с няколко бързи игрички. Което идва да покаже следващата положителна черта на дуела - краткостта. Една сериозна игра на Heroes продължава минимум час-час и половина. Да не говорим за случаите, когато сраженията от типа двама на двама се разиграват 7-8 часа, за да се решат в един сблъсък. Една интересна битка в Etherlords може да се проведе и за 10 минути. И ще изпитате голямо удоволствие от играта.

Въпреки това усещането от постепенното развитие на героя и размяната на ресурси, внимателния им мениджмънт и кооперативната игра никак не са за подценяване. С нетърпение очакваме пускането на поправката, която да "пусне" истинският мултиплеър на играта. Тогава ще настане часът на истината. Дотогава наблягаме сериозно на Дуели.

Заключение

Дойде времето и на заключителните думи. Първо искам да се извиня на всички, които са чели преди няколко броя предварителния поглед на Etherlords и намират на места припокриваща се информация с предишната статия. Може би това не е най-удачното място, но пък така и не намерих дупка в останалата част на статията. Истината е, че съм споменал два пъти една и съща информация не за да си пълним страниците, а за да могат тези от вас, които не са чели гореспоменатия брой (от септември 2001г) да получат максимално пълна информация. Иначе играта е брутална. Отидете и си я вземете. И за бога, пробвайте я срещу съседа в кварталното компютърно клубче. Може пък и да ви хареса повече от вече втръсналия ви Counter Strike…

ОЦЕНКА:	85%
Графика:	95%
Звук:	90%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Acromage, Heroes III

www.workshop.netbg.com

■ Производител: Red Storm ■ Разпространител: Ubi Soft ■ Интернет: www.ubisoft.com
■ Системни изисквания: Pentium III 500, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video ■ Жанр: Екшън от първо лице

Автор: Don Pepino

Ghost Recon

Новият Delta Force?

Може би сте чели нещо от Том Кланси? Ако не сте, ще ви кажа, че книгите му са заплетена смесица от криминале и военен екшън и бъкат от шпиони, терористи, командоси, конспирации и саботажи. А ако сте гледали филма "Патриотични Игри", значи сте получили добра визуална представа за една от най-добрите му книги.

"Ghost Recon" е поредната игра-стрелялка, този път на военна тема, която излиза изпод сръчните ръце на Red Storm Entertainment след "Rogue Spear" и "Black Thorn". Колегата Balrog надълго и нашироко описа защо "Black Thorn" не си струва парите и времето. Аз ще ви обясня защо наследника "Ghost Recon" би могъл да стане едно от най-добрите заглавия в колекцията ви от изиграни игри.

Имаме случай на класически 3D shooter от първо лице. За разлика от другите подобни игри, тук на екрана ще виждате само мерника на оръжието си и индикация за вида и състоянието му и ще можете да се прехвърляте по всяко време във всеки член на групата ви (това сме го виждали вече, но тук е решено великолепно).

Действието се развива на териториите на бившите съветски републики и Русия. През предполагаемата 2008 година руски националисти вземат властта в Москва и решават да върнат идеята за Великия Съветски Съюз в реални граници. Възниква конфликт между националистите, армиите на републиките, войските на Обединените Нации (ще им се ;-)), НАТО (много им се иска :-)) и дявол знае още кой. Резултатът е, че възникват ситуации, в които е необходима намесата на специализирани воини-антитерористи. Тук се появява вашият "призрачен" взвод. Ще ви се наложи освен спасяване на пленници и прочистване на сгради да извършвате саботажни операции и поддръжка на армейски части в петнадесетте мисии, предоставени ви в играта.

Можете да сформирате до три екипа с максимум трима души в екип и общ брой не повече от шест души в цялото отделение. Във всеки екип назначавате лидер - първият в списъка. Брифингът преди мисиите протича в наложения от "Delta Force" стил: показват ви се сателитни снимки, слушате разузнавателна информация и си правите тънката колкото конеца, на който виси живота ви, сметка. Имате две групи бойци, с които да попълвате екипите си: новаци и специалисти. Разликата между тях е в показателите им. Всеки войник в "Ghost Recon" има четири показателя за боеспособност и специфични оръжия, с които борави. Показателите са: "умение за боравене с оръжие" (weapon), "маскировка и безшумно придвижване" (stealth), "издръжливост" (endurance) и "умение за ръководене на групи хора" (leadership). Отделно в зависимост дали е автоматчик, бомбаджия, картечар или снайперист, той използва различни типове и модели оръжия. Важно е преди мисията да разберете с какъв вид противници ще си имате работа, за да изберете специалист с базука, с експлоазиви или с автомат със заглушител. По време на мисията минимум половината от отделението ви ще действа самостоятелно, затова е важно командирите на екипите да имат много точки на "leadership". На удобно направена карта ще можете да задавате път за движение на групите, които не командвате пряко в момента. В края на всяка мисия всички участници получават по една точка, която вие избирате на кое от уменията им да сложите. Моят любим командир Гурам Осадзе използваше леката си картечница "Калашников" като снайпер именно поради високия си показател (weapon).

Графиката е доста добра, въпреки че е постна на места. Можете да видите безсмислени неща като поклащащи се от вятъра дървета.

Моделите на хората са едни от най-добре направените, които съм виждал. Всички обекти са великолепно текстурирани. Когато е студено, от устите на съекипниците ви ще излиза пара, а когато стоят в очакване на заповедите ви, извършват най-различни движения: почесване, обтягане, завързване на кубинка и пр. Анимацията на движенията е прекрасна, особено реализацията на характерно "посраната" приклекнала походка, запазена марка май на всички спецчасти.

Арсеналът ви от оръжия е забележителен - разполагате с всички леки стрелкови оръжия, които са на въоръжение в НАТО и Русия, като само снайперовите пушки са поне четири вида. Можете да ползвате култовата щурмова карабина от "CounterStrike" M4 (тук без заглушител) и легендарния снайпер "Драгунов". Доколкото ми е известно, можете да си изтеглите модове за различни оръжия. Според моето "скромно" наблюдение някои от моделите "Калашников"-АКУ бяха в изпълнение с НАТОвски калибър, но не е моя работа да диря сметка откъде 3D-моделистите черпят познанията си за оръжията в руската армия. Всяко пушкало си има откат, който визуално се изразява в раздалечаване на чертичките на мерника една от друга, което се получава при стрелба или движение. Просто трябва да изчакате известно време, докато мерникът ви се "успокои" и събере в центъра и тогава на враго дупе'а'му'е яко. Няма какво да ви хваля визьора за нощно виждане - РЕАЛИЗЪМ!

Интелекта на вашите хора е достатъчно добър, за да открият и унищожат противника, но без необходимите им точки на съответните показатели са си пушечно месо. Когато тръгнете нанякъде, те ви следват като кучета и повтарят вашите действия. Когато изчаквате, съекипниците ви внимателно обхождат с очи периметъра и ако са станали "стари кримки", трудно ще пропуснат враг. Противникът също не спи. Ако опукате част от минаващ патрул, то останалите живи със спринт се прикриват някъде зад дървета или храсти и доста точно започват да се целят в кухата манерка, дето ви служи за глава. Ако наблизо други патрули дочуят стрелбата, става въпрос на време дали ще се сдобият с трофей - вашата дрънчаща от куршуми, продупчена съдинка, кандилкаща се на раменете ви. Затова убивайте бързо, тихо и без свидетели.

Интересното в GR е, че има зони на поражения и доста добра реалистичност по отношение на визуализирането им. Ако някой бъде улучен например в пръстчето на крака, то на кубинката му цъфва червена текстурка и той не може вече да припка като волно агънце по поляните. Обикновено второ такова "раняване" води до смърт (извинявай Сюзън Грей, че те използвах като опитно зайче). Ако сте направили хедшот, ще видите, че трупа е с окървавена глава, а не кубинка, да речем. Когато противникът ви е в стая и знае, че идвате, имате съвсем малко време за реагиране след като отворите вратата. Но и затова са ви дадени тези гранати и подцевни гранатомети. Честно ще се движите в

гориста местност, където вразите са много трудно различими от околната среда. Затова си имате дждаджа, която ви показва дали има вражи обект наблизо и посоката на стрелбата му, ако ви е сварил неподготвени.

Музиката в играта е надъхваща - само за герои, каквито несъмнено ще сте, ако минете първа мисия от първия път без да се чувствате като капачка от светло пиво на стрелбище или ухиления мечок със смешната шапка (награда комплект кум'бойци и индианци. Заслушайте се в репертоара руски песнички на грузинския заложник от същата мисия и не му се сърдете, ако ви нарича "козел" или ви пита дали сте пиян. Всичките му реплики са великолепно озвучени от истински руски грузинец без модния американски акцент. Звуците в играта са върховни - когато чух чаткането на затвора на Heckler&Koch MP5 SD, направо се подмокрих. Няма да се учудя, ако за звуци на оръжията са използвани оригинални образци. Танковете скърцат като някакви фантастични метални зверове, чувате как дъждовните капки се удрят в земята, как вятърът шуми в храстите, джвакащите в калта кубинки и чаткането им по мраморните плочи и прелитащите някъде самолети.

Мултиплеъра предлага най-различни видове игра на базовите 15 карти, като можете да играете в тим или всеки срещу всеки в сървър, който побира до 36(!) играча. Можете да изберете да се респаундвате след като ви убият и така играта заприличва много на "Delta Force", но с повече тръпка. Celeron на 500MHz, Ge-Force1 и 128MB RAM са възможният садо-мазохистичен минимум, за да играете нормално. Лошото е, че я се опитайте да вържете поне пет човека да играят заедно. След поредната недоизпипана мултиплеърна боза, наречена Волфенщайн и за жалост също недоработения мултар на Alien Vs Predator , Counter Strike продължава да е numero uno, а "Ghost Recon" ще потъне в забрава, защото никой не го е чакал кой знае колко да излезе, а делта-маниаците се преквалифицираха на CS.

Айде сега, пайдьом в атаку арми-ъф-пуси-лавърс да помогнем на США да помогне на русите да си върнат държавицата, бре!

ОЦЕНКА:	95%
Графика:	95%
Звук:	99%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	90%
Мултиплейър:	------
Прилича на:	
Delta Force, Operation Flashpoint	

www.workshop.netbg.com

■ Производител: StormRegion ■ Разпространител: FishTank ■ Интернет: www.swine-online.com
■ Системни изисквания: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Жанр: Стратегия

Автор: Glarusa

S.W.I.N.E.

Красива графика, разкошен звук, вманиачаващ геймплей... Казах ли, прекрасна 3D реално-времева стратегия?

Из "Дневника на един свинепрозиводител"

Някога, по време, което нито аз, нито някой от вас помни Джордж Оруел написа една от най-великите сатири на нашето време "Фермата". В нея авторът разкрива фикциите си за една възможна реалност, в която прасетата се превръщат в хора. Как от човек можете да се превърнете в прасе, макар и за кратко, ще прочетете в настоящия Дневник. Предварително се извинявам за обстоятелствеността си и моля да сте снизходителни и търпеливи - всяко нещо си има край. Дори и тази статия…

Ден Първи, Събота...

Дисковете дойдоха по пощата ,… Не знаех, че има нещо, което може да ме опраси дотолкова, че след двудневна инсталация на хардуеър и софтуеър, контактът ми с околната среда да се изразява в грухтене, пръхтене, пърд... ъъъ - тея три неща. Нещо, пред което загадката на Едип би изглеждала като пъзелче от 1 лев. Нещо, заради което бюрото ми заприлича на шлосерска маса в обедна почивка - отвертки, чукове, бирени капачки, бирени капачки с фасове, платки S3, сирене в мазна хартия, платки 3Dfx, капачка от компот във функция на пепелник, платки Nvidia.....

Играта S.W.I.N.E или по-точно, "нещото" е инсталацията на S.W.I.N.E.

Сега съм убеден, че призводителите на игри и хардуеър или "обменят газове в едно гърне" или експериментират докъде може да я докараме, изпразвайки фонда "И аз съм човек" след всяко тяхно отроче. Не знам какво е лудост, но в този първи ден мисля, че флиртувах с нея....

...Setup-чето палаво-синьо се заигра с дебита на слюнкоотделянето ми, пъплейки надясно по монитора. Предполагам за хората, запознати с игрите, този процес е познато-инсталационен при компютрополагането на нова игра. Невротично натискане на Done, игнорче на readme файлчето в бързината, превантивен рестарт заради съмнения в инвалидната количка - марка "Windows" и най-дългите зареждания в историята на операционните системи. Обаче... Двойното, почти истерично щракане на новопоявилата се иконка отвори вратите на моя инсталационен ад.

... по-късно... *censored* VooDoo, *censored* RIVA, *censored* Windows, *censored* и игричка! На мен ли тея!

VooDoo 2-ката, моят мил компютърен спомен от миналото, лишил ме от не една или две красоти на съвременните технологии и доказващ колко глупав може да е инатът ми (и не само моя), бе изтръгната заедно с вехтия си любовник S3Virge-а. Време беше, това го бях планувал отдавна! Дайте път на новото! Свируках си... засега. Издухах прахта от AGP слота, вдишвайки го с чернобилска наслада и сложих една RivaTnt2 M-64. Знам, куца карта е, стара, но подръка ми се намираше само тя. Сглобих я на Forward кутията и докоснах... айде, ще ви кажа как му викам на Power бутона - G-точката... докоснах G-точката на путера… ууупс - на компютъра… и след инсталацията на Ривката щракаването върху иконката бе възнаградено със зареждането на началните менюта на S.W.I.N.E и настръхналата ми четина се отпусна морно на епидермиса ми. Четина?

О, миг! Поспри - беше казал Бил Гейтс след първия милиард, ако не бъркам :). Бил Гейтс е Бил Гей? Гей ли е Бил Бил Гейтс? Хммм, туй май не беше за тука.

Вратата, зад която лежаха нервите ми, обаче, беше изкъртена с трясък от трикратното увисване на системата още в първоначалните менюта на SWINE. Между впрочем, от тях ме гледаше злобно някакво прасе, но аз си мислех, че това е отражението ми на монитора. Крещейки "censoredX100" и невярвайки, че може да е от Ривката (доказах си го след многократно прочитане на minimal configuration, даден от производителя), преинсталирах Windows, мърморейки си под носа, че тоя, за който говорехме по-нагоре, ако наистина има "врата", бих искал да пъхна чадър в нея и да го разтворя. Рязко! Мнооого рязко, защото Ривката и SWINE не се разбраха и на гол-голеничък Windows. Изтръгнах картата и се зачудих дали да я запозная с новите ми кецове или да я хвърля random по главата на някой минувач, щапъкащ под балкона ми. Сграбчих Vanta-та и я вкарах в слота като дървар брадва или министър първа копка. Грух! Това, което последва мога ви предам по следния начин: просто заменете в горните редове "Ривката" с "Vanta-та", вкарайте най-здравата си псувня след всяка гласна, прибавете най-злобната си псувня след всяка съгласна, изкрещете така, че мониторът ви да почне да се опреснява на "adapter's funeral" и ще добиете съъъвсем бегла представа за емоционалната кочина, в която се намирах след сгромолясването на последната ми надежда.

Казват, надеждата умирала последна? Да! Но, все пак умира! Бях отчаян, но побързах да позвъня на един приятел, който си продаваше GeForce-а. Уговорихме се за следващия ден.

После...Не помня.. Вечерях в тен-

джера. Търкалях се по пода. Чешех се в ръба на стената. Грухтях в очакване на следващият ден, когато приятеля ми щеше да ми докара... копаня? Копаня!? Грух? ГрухForce в копаня? Така и не се сетих, изравяйки саксиите по терасата и заспивайки в падналата пръст.

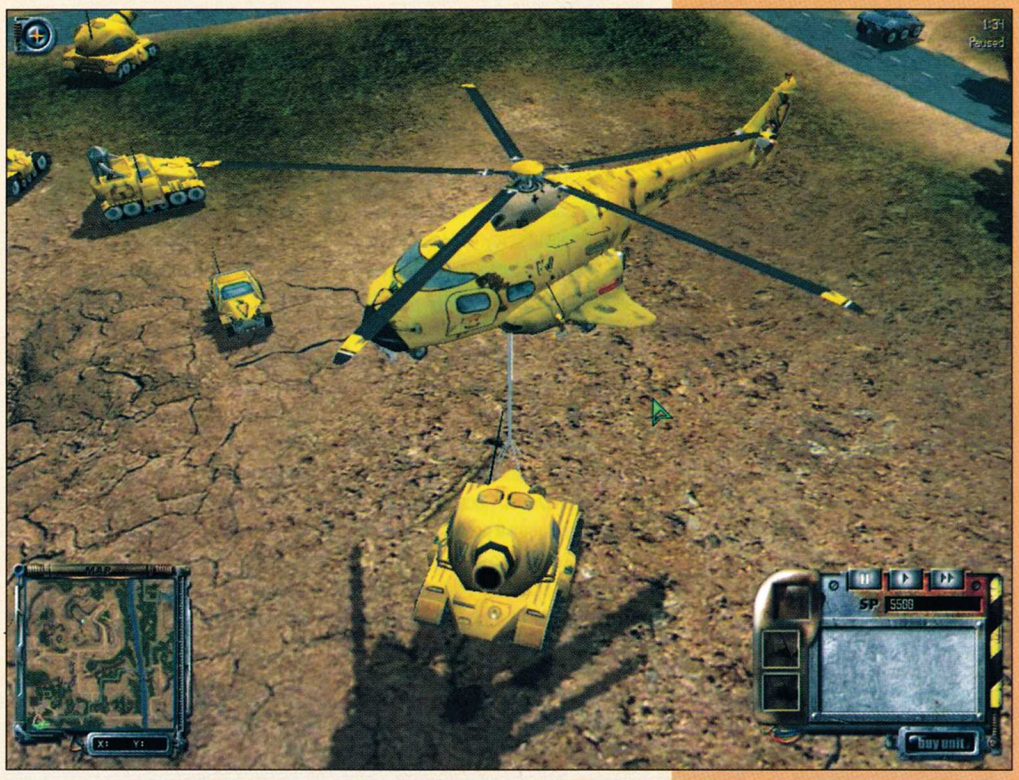
Ден Втори, Неделя...

Приятелят ми се разплака, като ме видя, но аз му дадох да ме почеше и той се успокои. Носеше GeForce-а и това беше най-важното. S.W.I.N.E тръгна с лекота, и аз бавно започнах да се очовечавам. За кратко. Може би след 15 или 20 минути игра, мониторът се сви в една малка точка и компютъра просто спря. Ей-така, както си играех. Без забивка, без нищо. Когато дадох рестарт от I/O, захранването ми гръмна в ръцете. Бях пред ръба на нервна криза и за да се успокоя запях "Тих бял Дунав се вълнува, весело грухти - Бум". Приятелят ми избяга ужасен, а аз останах свински самотен. В неделя, без резервно захранване, без работещ магазин, с изтичащ срок за написване на статията. Отидох на терасата и се загледах в морето. Целият залив се виждаше и тази гледка, която винаги ме е успокоявала, този път предизвика много мрачни мисли в мен. Винаги съм прогонвал мрачните мисли с решаване на уравнения. Така постъпих и сега. Колко кратуни на производители на хардуеър и разработчици на софтуеър са нужни за да изместят водата от залива? Колко време ще е нужно на точка А (аз, препичащ се на плажа) за да стигне (бавно плувайки) до точка Б (давещ се шеф на хардуерна компания) за да натисне главата, крещяща "помощ", плавно към дъното?

Ред други подобни мисли се мотаеха в главата ми, докато закусвах едно мушкато и траках с копитца в кротък (вече) гняв... Просто чаках следващия ден.

Ден Трети, понеделник...

Всичко тръгна! Невярващ, гледах менютата и стоях вцепенен дълго време. Моят двудневен кошмар, носещ кодовото име "S.W.I.N.E. - или как се превърнах в свиня" беше само спомен. Играта вървеше идеално на конфигурацията в момента. И ето че идва най-важното - мога смело да заявя, че целият преживян ужас, си заслужаваше!!! До последната секунда. След Sudden Strike не съм се наслаждавал толкова на игра на военна тематика и след Atomic Bomberman и Monkey Island не съм се смял така на продукт на развлекателната индустрия. Е, вярно, светът е фентъзи, но приликата с действителни събития от Втората световна война е повече



от очеваден. Расите са две: прасета и зайци, като едните са лошите завоеватели, жестоки в себелюбието си, а другите са добрите освободители, жестоки в борбата си за справедливост и мир. Грррр, познато нали? Още по-познато ще ви стане след като видите приликите на заешките танкове с руската т34-ка, приликата на прасешките танкове с Panzer-ите, Tiger-ите и Panther-ите. Дежа-вуто Ви ще бъде подсилено с речите на лидерите на враждуващите фракции в началото на всяка кампания. Асоциацията с речите на Сталин и Хитлер е адски въздействаща - на едната стоях с пъхната ръка между третото и четвъртото копче на ризата си, а на другата изпънатата ми ръка се удари в монитора.

Накратко: прасетата окупират за две седмици земята Carrotland, принадлежаща на миролюбивите зайци и обсаждат столицата им. Цялата епопея по окупирането и освобождението може да се изстрада, като изиграете двете кампании, по десет нива за животински вид (раса не ми звучи добре). Изглежда малко като количество, но трябва да Ви кажа, че средната играемост на ниво е около 1-3-5 часа. Зависи дали сте ръшер, сух и педантичен стратег или боязлив биткофоб. А и моментът на преиграване е много голям, защото развитието на войските Ви е доста различно от познатата система "бери, гради, произвеждай" на стратегиите в реално време.

Хинт: Горещо препоръчвам да изиграете заешката кампания преди свинската. Свинската е по-вкусна?!?! Аааах, тези коледни настроения! Исках да кажа по-трудна.

Като верен фен на 2D стратегиите до скоро твърдях, че аз 3D заглавие ще играя може би след 5 години. Ръбовития етап, в който се намираше технологията, не беше по вкуса ми. Това мое заблуждение беше тотално сринато от играта S.W.I.N.E. и тази детайлност, красота и наслада от визията само ме накара да се замисля колко заблуден може да бъде човек в убежденията си. Унгарците от фирмата производител, Stormregion, си бяха свършили перфектно работата и ме спечелиха за 3D-каузата в стратегиите. Не може да не Ви направят впечатление статуята на сфинкса, заешките камиони и нефтени кладенци в някои от нивата; следите оставащи от верижните машини, зимната приказка осветена от запалените фарове на войската Ви. Прибавете и 6000-те звуци и реплики за околната среда и единиците Ви и част от атмосферата на играта ще Ви се изясни. Трябва да чуете как прасешкия артилерист се мести до посочената от Вас позиция, тананикайки си Fugees "Ready or not, here i come"; прасето викащо на заешкия противник "Каротита" :), шепотът на подчинените Ви когато сте на акция в нощта!, крясъците на прасетата, когато са в отдалеченост от противникови позиции. Замислих се за термина интерактивност, когато заешката ми орда мина покрай нива, засята с моркови и коментираше оживено видяното. А когато едно прасе коментира останките от древен град, пърдейки и хилейки се, разбрах, че синхронно преживяваме случващото се. Да, има много свежест в звуковото оформление на юнитите Ви, много ат-

мосфера в графично отношение. И това не е помрачено от стандартните ммм, бъгове - не, по-скоро неточности в clipping-а; дъждът, приличащ на спагети, провиснали от горната част на монитора ми; изстрелът в река, вдигащ купчина пръст?!?! Но това са бели графични кахъри, които даже някак си се вписват в купона наречен S.W.I.N.E. Лееекичко грухнах, когато видях, че производителите горещо и алчно препоръчват SBLive 5.1 за да нямате проблеми със звука, но мнението ми за тях може да намерите в началото на статията.

Друго, което ми направи приятно впечатление в играта е камерата и нейната пълна зависимост от моите действия. Нямаше го момента на "Това кракът ми ли е или главата?" и симптомите на кесонна болест. Камерата е много friendly управляема с двата бутона на мишката (едновременно) или евентуалният й трети бутон, и с неспоменатите в

хелпа клавиши, Ins, Home,.. (абе, онея 6 вдясно). Zoom-а е с "-" и "+". При малък тренинг в началото, след що-годе сносния Tutorial, ще сте способни зорко да бдите над всяка единица по бойното поле, защото разполагате с определен брой такива. Отделно бдението Ви е почти задължително, защото машините под Ваше командване се ъпгрейдват според натрупания опит в битки. Един elite unit (втори левъл, максималният) е страшилище на бойното поле и не си струва да го губите, като се разсейвате за дълго от микрониджмънта (управлението на войската Ви в битка: зареждане с гориво, амуниции, поправка, дислоциране, и др., за които ще говорим малко по-късно). Системата на придобиване на нови единици е доста елегантна, както споменах в началото. Те се купуват след всяка мисия от точките получени след успешния й завършек. Точките са си джоб-паръсъ, тоест малко и не мислете, че ще струпате многобройна армия, газеща безметежно. Трябва добре да планирате в какво да инвестирате, защото грешно закупен и безполезен за предстоящата задача юнит автоматично Ви лишава от мисийо-спасяващ такъв.

Пример: в една мисия минополагащата ми машина (заешкият Trapper) ме спаси от явен Defeat. После я мъкнах до края на кампанията и разбрах колко полесно би ми било, ако я бях продал и закупил един light танк (Mole, при зайците), например. Бързам да Ви успокоя, че отношението на стойността при покупко-продажбата е 1 към 1, а не рекетьорското 1 към 3. Констатацията ми за това беше споходена от доволна усмивка - тип резен диня, защото ми е писнало да се бъхтам по игрите за освобождаване на некво селце, град, нация или планета и в замяна на това местните търговци да ми дерат кожата с ренде, благодарейки за подвизите ми.

Менюто за закупуване на единици се появява в началото на всяка мисия и можете да получите обширна информация за това, което ще закупите. Заприлича ми на UFOpaedia-та от една култова (за мен) игра. Тука може да изберете какви три ъпгрейда да има всеки новозакупен юнит от осем възможни. Няма да се спирам на тях, оставям решението на Вас, но има такива, които наистина си струват. Другият начин за увеличаване на числеността на армията Ви е по време на самата мисия. Тоест, ако имате спестени, можете да получите доставка, пак с възможност за ъпгрейд, направо на бойното поле. Това става от менюто, вдясно, долу, чрез бутона "Buy Unit" и след малко красив вертолет носи овързания танк на посоченото от Вас място. Внимавайте откъде ще мине доставката, защото е уязвима за зенитните сили на противника. Преценете сами как да постъпите, но доставката на бойното поле някой път спасява от мисъл за рестарт на нивото.

Друга особеност на единиците в играта е, че повечето имат специални функции, които се активират с клавиша "X". Някои се вкопават в земята (страхотно е), други могат да се движат по водна повърхност, трети да правят масово поражение за сметка на времето за презареждане. За някои единици употребата на клавиша за специална функция е задължителен. Например артилерията може да стреля само като си пусне спомагателните подпори, сапьорните машини поставят мини също така само с този клавиш. Закопаният танк (може и да се зарива в дървен мост:)), например, е уязвим само за противникова единица, обстрелваща го с недиректен огън (артилерия, мортари и разни катюшоподобни). Още повече, че при процеса закопаване танковете в S.W.I.N.E си стрелят, а не гледат беззащитно как умират като например сийджовете в Старкрафт. Изпадам в подробности за танковете, защото те ще са основната Ви единица по време на играта.

И последно по юнитите: преди всяка мисия има няколко, които са задължителни. Това са съплай камиончетата и пригодените за тях ремаркета, които са три вида - амуниции, гориво и подвижна работилница.

Малък хинт: преценете след изслушването на брифинга, дали ще се движите много по картата и ако не - не поръчвайте горивно ремарке. Ако ли се омотате по долини и хълмове и изхарчите горивото (предупреждение ще получите с мигаща буква "F" до жадния юнит), не се панирайте, може да поръчате по начина описан по-горе. Мигаща буква "A" преупреждава за свършване на амуниците.

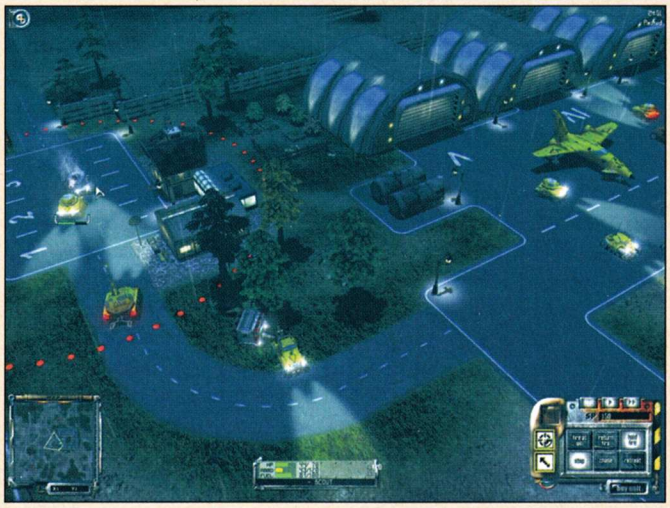
Управлението и поведението на единиците беше доста приятна за мен изненада и повод за радост, защото не една или две стратегии от подобен вид са намирали място в кашона с надпис "Отвори при подозрително тежко спокойствие на духа". S.W.I.N.E няма опасност да се озове в гореспоменатото велпапе. Дори напротив, дисковете на тази игра (двата), ще търкат гръб в заглавия от типа на Broodwar, Red Alert, Total Annihilation, Sudden Strike и др., тоест, играта ще ми бъде винаги на една ръка разстояние и геймърите знаят защо! А и какво му трябва на човек? Хубав танк, хубава война и .. хубава Игра. Охубих се. Та:

Геймплеят ми допадна много със стандартното групиране и нестандартното показване на номерата на групите на екрана горе вляво, идеален и добре спазван waypoint, маркиране, отмаркиране и др. Хареса ми възможността за пауза в играта (Space) и насока на поведението на всяка войскова и поддържаща единица след резюма (пак Space). Когато трябва да пропътувате голяма част от картата или трябва да чакате врага да Ви нападне (стандартна мисия за кампании) и Ви се струва, че времето е спряло, на помощ идва и възможността за увеличаване скоростта на играта. Нападение на дабъл спийд? Няма проблем, чукни един Спейсгърл (простете, Спейсбар) и се подмокри (пак простете, подготви) обилно... ааа, спокойно!

Когато се подготвяте за артилерийски обстрел например, ще Ви направи впечатление, че виждате минималния и максималния обхват на обстрел (това важи за всички единици), адски удобно и неангажиращо. В командното

меню на бойния екран вдясно има бутони за скоростта на играта, бутон за специалната функция, и 6 бутона за поведението на единиците Ви. Абе, всичко е плашещо на мястото си. Красота!

Искам да Ви опиша и малко от горчилката на кафето, която изпих след прекрасната вечеря от свински и дивечови специалитети приготвени по S.W.I.N.E-ски. Горчилката от кафето с марка "pathfinding", драги мои, търпеливи читатели. Не знам дали ще доживея да видя отлично пътьонамиране в компютърна игра или ако го доживея дали ще мога да му се радвам в паркинсоновата си старост. Но пътьонамирането е меко казано свинско в тази игра. Не, не е толкова лошо, като да речем в корейската Kingdom Under Fire. Но дразни фактът, когато тънкото съплай камионче не може да мине през място, където можеш да вървиш на 360 градуса влакова композиция като друсана мутра БМВ пред дискотека. Или пък, представете си битката и загребването на де що войска има от задна позиция и мятането й на огневия рубеж. Молете се да няма мост или сграда, защото ще станете свидетел на масово бутане и запушване на единиците Ви, а тези, промъкнали се с волята и късмета



си на сперматозоид към яйцеклетка, ще бъдат опуквани на секундата, попаднали самотни в обхвата на противника. Затова и нивата в градска обстановка могат да Ви накарат малко да настръхнете и изнервите, изричайки неподозирано уродливи словосъчетания по посока на програмния екип.

Не знам, аз решавам този си проблем с решаване на уравнения.

Ай, Ай, Ай..Ай? АИ? А, да, тъкмо се разайках какво ли съм пропуснал. AI-то не се отличава с нищо особено. Просто си го има. Но тактиката "примами противника един по един и му счупи врата в тясното проходче", не важи в повечето случаи.

За край мога да споделя малко тактики, които на някои могат да се сторят познати или глупави, но те ми помогнаха доста в играта:

- Позиционирайте артилерията, и използвайте командирския джип (най-големия рейндж за видимост в играта) за да ударите подло противниковите позиции. Ако на отсрещната страна Ви чака вражески командирски джип и попаднете под ударите на артилерията, разкарвайте джипчето в кръг - вашата артилерия думка здраво врага от сенките, а джипа ви е почти невредим, защото е много пъргав. Пъргавостта му може да бъде главозамайваща и с ъпгрейда за бързина.

- Винаги имайте по един команден джип в редиците си. Има мисии, които не могат да бъдат минати без него, но което не е споменато никъде. Отделно специалната му функция е да поиска от Щаба бомбардировка на посочено място. Не го използвайте много, защото бомбардировките отнемат от паричките.

- Унищожението на вражеска единица минава през два етапа. 1. Тя е небоеспособна, остава само шаси и твоите не го смятат за опасност и не го стрелят. 2. Даваш атака с клавиш "A" и я унищожаваш вовеки, наслаждавайки се на визуализацията от пренасянето на духът на умиращия механик в отвъдното. Не пропускайте част 2-а, защото димящото шаси може да бъде оправено или да се самопоправи, ако има нужния ъпгрейд а и отделно врагът вижда с него войските Ви. Трепете до последен болт.

- Винаги си оставяйте 150 парици за да поръчате по време на мисия някое сервизно ремарке. Играли сте 2 часа и не може да продължите, щото нямате гориво? Тъпо, нали?

В заключение: Ако трябва да опиша с две думи играта то тя е: Прекрасно изглеждаща, перфектно озвучена реално времева стратегия, бъкана с черен хумор (асоциирам ли с Fallout?) и предлагаща доста елегантни решения по отношение на микро- и макро- мениджмънта, толкова важен за този тип игри.

Две думи ли казах?

Не, не искам да хваля играта, само защото написах статия за нея, тя просто е находка. Предпочитах да ми се беше паднала някоя инфантилна игрица, за която да пиша свободно, а не пресмятайки количеството си суперлативи поради страх от обвинение в пристрастност. Дали усещам хищен поглед, предвкусващ бъдещ списвач на глупави игри - не знам. Но знам, че аз тази игра смятам да я играя още дълго време, грухтейки или хрупайки моркови. А сега, Каротита, ready or not, here i come!...

ОЦЕНКА:	92%
Графика:	95%
Звук:	90%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Sudden Strike	

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

www.workshop.netbg.com

■ Производител: JoWood ■ Разпространител: JoWood ■ Интернет: www.rallytrophy.de
■ Системни изисквания: Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Жанр: Рали симулатор

Автор: Maggkrabar

Rally Trophy

Неочаквана добра игра. Достоен конкурент на шедьоврите в жанра Colin McRae Rally и Rally Masters

Таман да хлътне в тясната пряка, и я видя. В началото не повярва на кръвясалите си зъркели, но скоро нямаше и грам съмнение. Това наистина беше ТЯ. ТЯ беше мечта, ТЯ беше сън, ТЯ предизвиквaше спонтанен приток на адреналин в мъжките сърца, ТЯ беше обект на безкрайни мечти и фантазии ... ТЯ беше тази, по която въздишаха не един и двама менове, че и не малко мадами. ТЯ беше ... Още като я видя, Адам почувства как тялото му се изпълва с желание да я има, как очите му попиват всяка извивка на прекрасните и форми. Начинът, по който ТЯ стъпваше насреща му накара сърцето му да изпревари бавния ход на събитията... ТУП ТУП ТУП ... Въображението му вече бе протегнало нетърпеливи пръсти, докосна я по заобления задница, очите му бяха впити в нейните изпъкнали ... Вече усещаше как я приближава, как протяга ръка просто ей така ... как я яха, как се понася неудържимо по вълните на екстаза ...

Докато Адам се беше отдал на безумни фантазии, ТЯ се приближи толкова близо, че можеше да я докосне с ръка, ако имаше смелостта и наглостта за това. Тука отварям малка скоба ... Има няколко основни типа мъжки реакции при възникване на такава ситуация. В редки случаи по - плахите и неуверени рязко отскачат встрани и просто оставят красотата да ги отмине ... По - нахаканите не пропускат да си напълнят очите и, ако имат късмета ТЯ да поспре наблизо, пробват да скъсят дистанцията използвайки разни тактики - симулират безцелно мотаене, проявяват интерес към звездите (посред бял ден !!!), правят все по - малки и по - малки концентрични кръгове, докато накрая осъществят неизбежното, срещата ... Има и една особена група мъже, които не спират до тук, ами проследяват обекта на техните желания, използват случай бързо да се приближат, атакуват мълниеносно, изваждат твърдия инструмент и набързо осъществяват мераците си ...

Адам не постъпи по нито един от споменатите начини. Той просто я проследи с очи и си помисли "Един ден и аз ще имам такава ...". Мутрата, дето я караше настъпи мръсно газта и по трамвайната линия изпревари върволицата от коли. Светлосивото Порше Карера модел 2000 с рев се отдалечи и Адам вяло задрапа към омегата.

Аз такова ..., за коли разправях бе, вие да не си помислихте друго ...?

Из Gamers' Revenge

Предполагам, че всеки от вас си има любима кола, по която безспир

въздиша. Обикновено това е някой съвременен високотехнологичен звяр с премрежващи окото линии, свирепо надвесена над пътя муцуна, с широк разкрач и цял табун буйни жребци, хриптящи под капака. Или пък обекта на неговото желание е някой ретро-красавец. Нямам представа кои автомобили са фаворити на типовете от JoWooD(ама че име!), но тяхното отроче Rally Trophy е заченато с много любов. Наместо да предоставят на почитателите на виртуалните състезания модерни и мощни машини, те са направили един реверанс към недалечното минало, когато автомобилните състезания не са били част от могъщата машина за пари, а просто са били част от шоуто.

В RT ще имате възможност да управлявате действително съществували автомобили от среден клас, произведени в периода 1960-1972 година(общо 11 на брой в играта), като всички от тях са били изключително популярни по онова време. Автомобилите са стандартно изпълнение, или тунинг версии. При това всички возила са точно възпроизведени, като внимателно са моделирани техническите им характеристики, окачване, задвижване и най-вече външния им вид. Ето ги и красавците: Mini Cooper S(за къде без него!), Ford Lotus Cortina MK1, Volvo 122 Amazon, SAAB 98 V4, Fiat 800 Abarth, Lancia Fulvia Copupe HF, Opel Kadett Rallye, Alfa Romeo Giulia GTA. Има и три секретни коли, които ще получите като бонус след успешно завършване на шампионата. На сайта на на играта можете да си дръпнете още модели на коли или да задоволите любопитството, като прочетете малко екстра-инфо.

Много от съвременните младежи ще свият пренебрежително устни при вида на тези архаични сапунерки с ъгловат дизай и сромни технически данни, но преди тридесетина години никак не е било така. Впечатлението от сапунерките се променя веднага, стига да ги опънете по прашните писти и да изпитате техните капризи. Казвам капризи, защото в периода, от който са моделите на автомобилите в RT, не са били популярни ABS-а, активното окачване, тракшън контрола, широките 16-цолови гуми с лети джанти и електроника навсякъде, където има свободно място. В RT ги няма всички тези екстри, които имат за цел да обуздаят мощните машини и да ги накарат кротко да припкат по пътя. При това разработчиците са се постарали наистина да ги няма тези глезотии, всичко да си е както си е било, никаква измама. Влизате в остър завой и набивате мощно спирачките? Няма проблем, щом толкова ви харесва близкото дърво... предницата просто приплъзва, жребеца не се подчинява и резултатът е нагънати ламарини и ядния коментар на навигатора ви "кво правиш с мойта кола бе?!?"... Излизате от завой и газ до ламарината(стандартна процедура при повечето рейсъри)? Жребецът пак е недоволен, буйства, мята задница, изпускате юздите и ... сред много прахоляк пак нейде на пикник в гората в компанията на вбесения навигатор. Историята се повтаря и при преминаване през бабуните по пистите(бабуни бол в играта!). Поведението на автомобилите е толкова реалистично пресъздадено, че при висока скорост всяко невнимателно действие от ваша страна е наказуемо. Затова RT е игра, която при пръв и бърз поглед ще ви се стори изключително трудна. Ще трябва да забравите безгрижното ръчкане на контролите, разработчиците не са позволили немарливо отношение. Много са строги тия типове. Толкова са строги, че са решили да не играете с клавиатурата. Е, можете и да пробвате, ако искате да си загубите времето нахалост. Почти е невъзможно

автомобилите в RT да се управляват само с клавиатурата. За съжаление това е игра, за която хубав и плавен джойстик(най-добре волан с педали) е просто задължителен. Това аз лично го приемам като недостатък, при това голям. Защото дори и с хубав джойстик управлението е доста трудно, особено ако се състезавате с тунинг версиите на автомобилите. Тях ще можете да управлявате прецизно единствено с помощта на волан с педали. Всичко това аз го слагам под един знаменател: реализъм. Реализъмът при игра понякога ще ви кара направо да скърцате със зъби, а много геймъри просто ще се откажат(с някой и друг язвителен коментар за оправдание). Но след продължителни тренировки и подходящ гейм-контролер, нещата вече изглеждат по съвсем различен начин. Топурка доволно добичето по пътя, ама все се опитва да ви метне в храсталака. Направи ми впечатление, че почти няма возила, които да имат еднакви характеристики, всички си имат уникален нрав. Голяма разлика има и при управление на автомобил със задно и предно задвижване. Управлението на тунинг-моделите със задно задвижване си е същински кошмар. Накратко: хубав джойстик и конски дози търпение. Но за маниаците на тема компютърни ралита(и аз съм от тях), реализъма на RT е манна небесна.

Във визуално отношение RT просто няма аналог сред досегашните рейсъри. Графиката е невероятна. Красиви пейзажи, изключително детайлно моделирани коли, лазурно небе(или свъсени облаци), атмосферни ефекти, жежко слънце и много, много прахоляк. Като стана дума за слънцето, то като нищо ви опича мозъка. Като блесне от екрана на монитора, по рефлекс даже присвивате очите си, като истинско е, направо пари очите. А прахоляка... RT е много прашна игра. Досега аз лично не бях виждал подобно нещо в компютърно рали. Преминаващите автомобили вдигат прах, която се издига на вълма, застива неподвижно и после бавно се разстила на пътя. Няма ги вече измислените пушечета в досегашните рейсъри. Всичко си е като истинско. Ако се случи да карате близо след някой противник по прашен път, видимостта се свежда почти до нула, както си е в действителност. Не е нужно винаги да драпате по пътя, може и напряко през поляните, но там вече возилото направо пощръклява. Стъпите ли извън пътната настилка, всяко по-рязко действие с контролера е фатално. Свободата на движение "напряко" не е неограничена, но все не сте затворени само на някакъв си път.

В RT има няколко напълно стандартни режима на игра, и всички до един сме ги виждали вече. При режим arcade няма поражения по колите, но при другите видове състезания всяко съприкосновение с ландшафта се отразява върху външния вид на колите(нагънати ламарини, тракащи капаци, изпочупени стъкла и фарове), трошат се амортисьори и скоростни кутии, двигателя дава фира. Преди всяко състезание можете да настроите колата си, като променяте параметрите на скоростната кутия, окачването и избирате гуми. На междинните етапи ще имате възможност и да пооправите и позакърпите изтормозеното си возило. Тука е момента да отбележа, че при зверско и невнимателно каране автомобилите се превръщат в истински таралясници, скърцат и се тресат по пътя, скапват се амортисьорите, смачкват се пружините. Не внимавате ли достатъчно, ще завършите състезанието "на тампони". Ако искате да разберете какво е да управлявате на Alex III ладата, просто мощно повъргаляйте някоя кола в RT и готово. После на replay погледайте собствените си вандалщини и наистина ще ви стане жал за горкото и изтормозено жребче, което направо се влачи по корем.

Веднъж преборите ли се с управлението, геймплея става на ниво. Пистите са общо 42, разнообразни и с различна трудност, разпръснати из 5 различни локации: Русия, Финландия, Швеция, Швейцарските Алпи и Кения. Пистите са детайлни и красиви, снежни преспи или Аплийски пътища, всичко е на ниво. По време на състезание току пред колата изскочи някое диво животинче или крава, при което навигатора ви истерично кресва. Опитах доста пъти да сгазя щъкащите гадинки, ама нейсе, бързи са като светкавици и не ми се удаде. При лоша маневра,сблъсък или лошо класиране, гореспоменатия навигатор веднага взима отношение и коментарите му са безкомпромиси. В RT навигатора не е някакъв безличен глас, а личност с доста големи претенции, и все пуска разни обидени реплики. При зверски сблъсъци направо му личи, че е напълнил гащите. Че кой го е карал да се качва? Компютърните опоненти никак не си полюват, карат като бесни, и без да им мигне окото ви изблъскват от пътя. Трябва доста да внимавате с тях, защото при високи скорости при най-лекото побутване таратайката поднася. Трудно е да се кара в стил "американски футбол". Но за сметка на това, веднъж наберете ли скорост(и самочувствие), тръпката е голяма. Усещането за скорост е изключително осезателно.

Озвучаването на играта е може би най-слабата и част. Музиката е смотана, а звуковите ефекти са посредствени. Единствено репликите на изнервения навигатор разнообразяват обстановката.

Както в много други рейсъри, и в RT имате възможност да се състезавате по мрежата, като интерфейсът и менютата на играта са много удобни. Ако имате бърз нет, ще можете да играете и по Интернет през GameSpy, която напоследък стана доста популярна. Предвид необходимостта от хубав рджойстик или волан, едва ли това ще е игра, която ще се играе по геймклубовете, където подобни екстри са кът.

В заключение мога да кажа, че Rally Trophy е едно доста свежо заглавие, феновете на подобен тип игри ще го харесат, но тези, които си падат по аркадните ралита по-добре да го прескочат. Прекаленият реализъм няма да им позволи да се порадват на гонките. Ама поне могат да съзерцават малко прахоляка. Направо е размазващ.

ОЦЕНКА:	91%
Графика:	95%
Звук:	80%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	85%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Colin McRae Rally, Rally Masters	

www.workshop.netbg.com

■ Производител: Ethermoon ■ Разпространител: Ethermoon ■ Интернет: www.strifeshadow.net
■ Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Жанр: Стратегия

Автор: Guerrero&Master

StrifeShadow

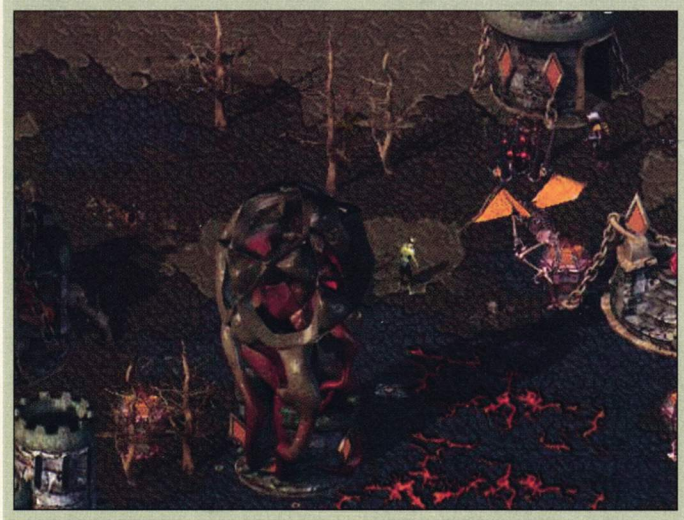
Твърде много заемки от StarCraft. Твърде малко от тях - подходящи.

Близо три години откакто Blizzard пусна на пазара…

Не, не така бе човек, к`ви са тия ретроспекции, не четеш ли какво пише над статията, СтрайфШадоу. Да ти го спелувам ли? Е-е-е-х кратуно зелена кога ще се научиш да четеш

пък камо ли да пишеш, хората какво заглавие ти дали, с каква чест те удостоили, пък ти Blizzard та Blizzard, стига с тоя StarCraft, читателите за Борбата на Сенките искат да научат, а не за побърканите ти творения на тема "Приключенията на един Zerg", ай….агрлх…

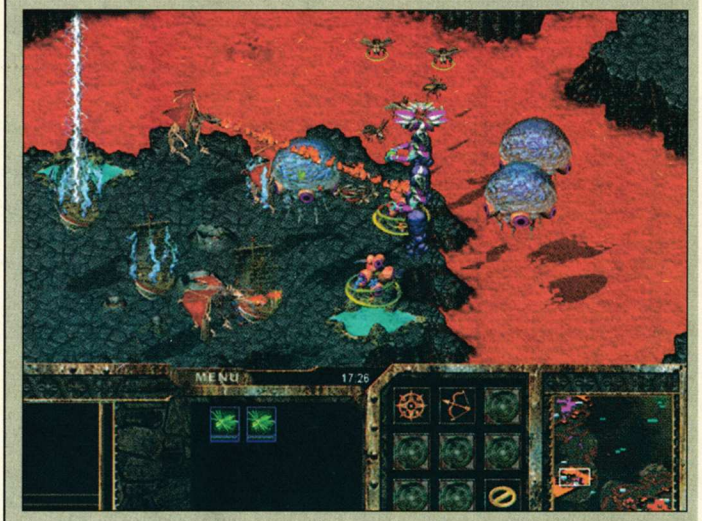
Такааа, след като размазах на стената поредната муза, имаща нахалството да ми пълни главата с глупости, мога да продължа съвсем спокойно към крайната си цел, а тя е да опиша накратко (а може и надълго, зависи от това колко страници ще отпусне този път Freeman) какво представлява чудото StrifeShadow и дали ще му стигнат силите да надмине своят духовен (и не само) предтеча StarCraft. А сега малко предистория в личен план. Когато StarCraft излезе аз не зяпах, а подобно на милионите други почитатели на стратегиите в реално време се впуснах да водя космически битки, да колонизирам светове (а ла Lost Temple, двама на двама) и т.н. и т.н. Но има нещо, което не ми даваше мира през цялото време: Защо играта не е във фентъзи вариант, подобно на предишните проекти на фирмата (а и на бъдещите доколкото знам)? Помислете малко WarCraft, Diablo, сега и World of WarCraft - всички те са базирани на фентъзи светове (е не чак светове, сценарии би било по-добре да се каже), а StarCraft - перлата сред стратегиите разчита на междузвездна тематика.Такива въпроси ми се въртяха из съзнанието докато се налагаше да водя армии от хидри и кучета и всякаква подобна извънземна гад вместо елфи, рицари или орки. Но какво да се прави това е моето лично мнение и то не може да промени каквото и да било. Желанието ми да видя фентъзи StarCraft се изпълни наскоро по особено брутален начин. В скромният ми CD-ROM попадна дискът със StrifeShadow, за който бях чувал (и чел, противно на мнението на музата), че ще изкорени изцяло манията по близърдското отроче. Играта щяла да бъде копие на стареца (бел. Guerrero: популярно название на StarCraft), щяла да извиси 2D тактиката до невиждани висини и ще бъде изцяло ориентирана към multiplayer-а. Та, поне в това отношение, създателите са си изпълнили обещанията. Отсега ви предупреждавам, че ако нямате възможност за достъп до LAN или I-net, sorry, access denied. Няма смисъл да си купувате диска. Всъщност положението спасява опцията Experiment Mode, където ще имате възможност да развиете някоя от трите раси "сам-самин" както казва Йовков (той ли беше?) на избрана от вас карта и освободени от присъствието на компютърния опонент, но това едва ли е някакъв вариант, всъщност. Изборът, честно да ви кажа, е доста ограничен, така че едва ли някой ще му обърне внимание. Затова пък първото нещо, което ще ви се набие в очи е графиката отпреди четири години, както всички знаят - година преди излизането на StarCraft. Но въпреки това одеждите на стареца са кралска мантия в сравнение с дрипите на StrifeShadow, а по-прозаичният резултат от това е, че понякога няма да различите единицата, над която се е спрял курсорът на мишката. Дотук с графиката, ще трябва да се съобразявате с факта, че играта е създадена и тествана от и за опитни старкрафтаджии, ценящи геймплея, а не от и за естети. Martin Snyder и компания са се постарали и да се посмеете по време на игра, имам предвид звуците, в частност озвучаването, което е толкова некадърно и фалшиво, че ще има да се чудите защо ви е звукова карта (то всяко второ заглавие е със посредствен звук, но това е друга тема). Историята е копие на тази на StarCraft: сблъсъци между трите раси Dark Elves,



Sylvans, The Accursed и прочие и прочие. За мултиплеър заглавие и толкоз стига.

Колкото за враждуващите страни, бройката три едва ли ще ви изненада, всички сме свикнали и възражения, като че ли липсват. Заменете имената protoss, zerg, terran с тези трите споменати горе ще ви се изясни картинката. Всяка раса си има основна сграда, която ще ви служи за произвеждане на работници и за събиране на ресурси. Те (ре-

сурсите) са три вида aether, ikon, arikon, като последните два се намират в едни и същи мини, казано по друг начин щом видите находище на ikon, все едно сте намерили и arikon. Новото тук е, че можете да настройвате колко процента от двата ресурса ще постъпват в хазната ви. Екстрата е особено полезна в случаите, когато усилено произвеждате единици, които изискват само два ресурса (да предположим че е ikon) а точно той, по лошо стечение на обстоятелствата, липсва. Няма място за тревоги, просто давате на всичките си мини да произвеждат повече ikon и voila - пътят към победата ви е открит. Като си говорим за победа, тя е невъзможна без наличието на военни единици, които са различни за трите раси (забележете, казах различни, а не напълно и тотално уникални), които се произвеждат в съответните сгради. Ама какво тръгнах да бръщолевя за единици, когато не съм свършил с ресурсите. Основният ви ресурс- aether-а не се добива с работници, а чрез система от aether towers, който го пренасят от находищата до вас.



Това, което се иска от играча е да поставя кулите на такова разстояние, че да получават и предават 100% от aether-а, останалото става автоматично.

А сега нека минем на темата за единиците и сградите.За да е по-прегледно ще ви описвам всяка една от расите подред като започна от Тъмните Елфи (Dark Elves).Техният работник е kobold slave, който освен възможностите да събира arikon/ikon и да строи сгради е също способен да залага капани. Капаните са общо три: spike trap - представлява скрити под земята шипове, които след като бъдат активирани от вражеска единица се показват на повърхността (интересното тук е, че каквото се случва на вражеският елемент, се случва и на вашите войскари), pain minaret - изпраща вълни, забавящи противника и накрая най-оригиналният, ambush cellar, който не е нищо повече от дупка, в която можете да скриете единици, приготвени за засада.

Можете да построите Workshop (но за съжаление не gamers`) откъдето ще получите, срещу aether разбира се, първите си войски: Gremlin Carvers, Dark Elven Marksmen и Gremlin Grenadiers. Последните подозрително приличат на siege tank. Гремлините могат да яздят котко-подобните Moags, произвеждани в Moag Pens и по този начин образуват единицата Moag Rider, ефективна срещу пехота и т.н. Няма да ви отегчавам с данни по-подходящи за справочник, отколкото за статия, затова направо минавам на магьосниците, които са истинската мощ на Тъмните Елфи. Те съответно са cabalist, warlocks и dames. Първите са призователи, способни да привлекат сред редиците Manowars (служи за транспорт), Chaos Elementals (бързи, но слаби) и могъщите Джинове на Хаоса (Chaos Djinns). Warlock-ците (ето, че попаднах в ситуация подобна на тази на Alex III затова приканвам някой от читателите, който има минимални познания по български език да ни помогне за това окончание) представляват магьосници използващи предимно нападателни магии, а Прокълнатите могат да забавят вражеските единици.Както виждате Тъмните не са нищо ново под слънцето и представляват една относително праволинейна раса (бел.Master:като всички раси в StrifeShadow между другото).

Втори в списъка са Sylvans, които ако не с нещо друго ще ги запомните с красивите… хм, как да кажа,"дъбообразни" сгради, живите дървета Treant, които си възстановяват жизнените точки, чрез посаждане в земята (ако не вярвате купете си играта, но после да не ме обвинявате, че съм ви прецакал) и едноро-

зите, чиито движения са по-дървени от тези на Троянския Кон. Толкова е достатъчно за добричките елфи, нека се прехвърлим в лагера на немъртвите копелета.

Трета и последна раса са The Accursed.

Тяхна база е Fortress of Despair (подходящо име), а работохоликът, който ще се грижи за благосъстоянието на царството ви представлява Zombie Trall. Zombie Trall може да пусне, съвсем по протоски, да се правят по няколко сгради едновременно и след това да иде да работи в мините.Основната ви бойна единица е Skeletal Slasher, който ако се ъпгрейдне има всички шансове да се самосъживи по време на битка. Иначе е доста кекав. Това обаче не може да се каже за Accursed Avenger, представляващ ударната единица на всяка армия. 500-те точки живот и способността Berserk го превръщат в отлично решение за баталните сцени. Лошото е, че след като отмине ефектът от Berserk, Avenger-а ще се почувства доста уморен и ще загуби голяма част от подвижността си.Основната въздушна единица е Dark Locust, с който ще се сдобиете ако построите Infernal Hive. На първи пък и на втори поглед Dark Locust представлява една, не особено лицеприятна муха, с която ще се запознаете лично ако разгледате screenshot-овете. Най-силната единица на Прокълнатите е Fell Dragon, способен да поразява жертвите си по два начина - със стандартните огнени топки или мощното умение Channel StrifeShadow (огнена струя, която не може да бъде прекъсната).

Към края на статията ще ви доверя някои лични наблюдения.Първо, добро впечатление ми направи възможността (чрез ъпгрейд естествено) да произвеждате повече от една единица едновременно, (то си е наследство от зергите, но е достатъчно значимо за да се спомене), също така опцията save replay, която всички знаем за какво служи и кога точно беше въведена (бел.Музата: и в коя точно игра).

Ама ти пак ли се въртиш край главата ми?Да? Щом си толкова хитра сядай да играеш StrifeShadow. Какво не искаш ли?!

Музата: StrifeShadow е тъпа.Не искам повече да я виждам!

Аз:Знаеш ли какво, този път сме на едно мнение, край на StrifeShadow, имам да довършвам AvP2.

ОЦЕНКА:	61%
Графика:	55%
Звук:	50%
Геймплей:	65%
Изкуствен Интелект:	40%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

StarCraft

www.workshop.netbg.com

■ Производител: Mad Dog ■ Разпространител: Activision ■ Интернет: www.startrek.com
■ Системни изисквания: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Жанр: Стратегия

Автор: Dimensin

Star Trek Armada 2

Space! The final frontier...

Вселената е като стих, събрал във себе си годините...

Типично за хората е да мечтаят. Във всяка своя мисъл и действие, човек или се стреми да осъществи някоя мечта, или да си създаде такава. Понякога очите му се насочват към Космоса и мечтите се загубват сред безкрайността от комети и метеорити, слънца и планети, облаци космичен прах и далечни галактики. Тласкан от непобедимият стремеж да надмине всичко преди него, да открие нови светове - нечувани досега, да сътвори нещо невиждано и единствено, или иначе казано: да преоткрие света...

Дори с цената на всичко.

Дори с цената на живота си.

..."И все пак тя се върти..."

В изследването на неизвестното се крие разковничето на вечния живот. Стотици хиляди са имената, които го доказват - имена, които ще живеят вечно, вписани в златните страници на Историята. Уникални умове, изпреварили времето си, преобърнали с идеите, делата и думите си живота на хората.

Личности, на които предците ни, а и ние днес се възхищаваме и на които ни се иска да приличаме. Възбуждащи въображението на хората на изкуството, подтикващи ги да сътворят свои герои, които да са поне толкова величави.

И тук стигаме до класическия вече сериал, вълнувал няколко поколения поред, вписал се от своя страна във вечния фонд на кинематографията - Star Trek.

Главната идея за филмирането и създаването на легендата Жан-Люк Пикард, командир на космическия кораб "Ентърпрайз", едва ли е по-различна от гореизложената.

Главната идея за създаването на толкова много игри, експлоатиращи света и героите на книгите и филмите за Star Trek също е ясна.

Гологлавият французин беше любимец на не един и двама фантасти, а едрогърдата му помощничка съм сигурен е участвала не само в моите мокри сънища. И дори сега, гледайки тавана, си припомням божествените й контури, облечени в лъскаво боди....еееx, еееx...

"Кадифено канапе, ще го правя насаме..."

Колко жалко, че я няма в играта, която сега ще ви ревюирам.

Не че сега се оплаквам нещо, нееее!...

И без нейно присъствие, Star Trek - Armada 2 изглежда повече от величествена.

Тя просто е Истинска.

Като за начало ще спомена, че жанрът й се причислява към типа "стратегия в реално време". От най-типичния вид. Единствено фактът, че действието се развива в космоса я различава от всички останали. Като в това число не включваме Armada 1, защото двете игри по отношение на начина си на игра са почти напълно сходни. Разликата идва от няколко нововъведения при графиката и броя на единиците. А колкото до тях, само след десет минути игра повярвах, че мощта на шестте най-велики раси във Вселената е в ръцете ми. Голяма грешка да ми дадат да управлявам "Ентърпрайз". Всъщност, владеейки този кораб и екипаж, аз на практика се чувствам... СЪМ... Безсмъртен! (Или поне бях безсмъртен, докато не пуснахме мултиплеър-а с колегата Balrog, но за това после.)

А сега ще ви думам за сингълчето...

(Идва ми и на ум, че гледането на Ути Бъчваров, освен че скапва апетита, помага и за по-бързото увреждане на правоговора, но ще ме изтърпите някак си).

Ако се опитаме да си представим играта като ястие, то солта и пиперчето, от мен да знаете - са у сингъла. Приемайки тази теория за вярна, тогава мога да ви кажа, че манджичката Star Trek - Armada 2 на мен ми се стори безсолничка. Сравнявайки я, обаче, с който и да е от предшествениците й, си е направо деликатес. Не зная традиция ли стана при стратегиите, всички кампании да са от три части и те да са зависими една от друга, но и тук нещата стоят по същия начин. Въпреки, че в отборна игра имаме възможност да избираме между Федерацията, Борг, Ромулан, Клигон, Кардассианите и Видове 8472 (вие преведете Specieces 8472) имаме само три последователни кампании. За щастие разлики в геймплея с различите раси има, но за тях малко по-късно. Тук пичовете са се постарали доста. Което не може да се каже за фабулата - не бих нарекъл отделните мисии самоцелни, между тях има все пак някаква тъъничка връзка, но най-ласкавия израз, който мога да употребя по отношение на историята е "схематична".

"Сега взимаме тиганчето и го слагаме на котлончето-о-о..."

Основата на всяка игра е нейния интерфейс - вервайте ми! В това отношение програмистите са надминали себе си - лек и удобен, той може да се конкурира с всяка една друга стратегия, станала хит. Споменахме за наличието на шест различни раси, нека сега да видим що за бира са. Ако сте играли "Армада 1", вероятно ще сте запознати

с по-голяма част от главните фигури в космическата сага, но нека все пак да започнем отначало.

На първо място се поставя "Федерацията" - с най-грандиозния защитник на човешката раса в лицето на неунищожимият, непоколебим и вечно изгубен кораб "Ентърпрайз". Всъщност той е и главната действаща "фигура" в играта (че кой друг). Има и още няколко бойни кораба с него, но те не пеят в хора. Искам да кажа, че бойната сила на Федерацията (Боже, звучи като някоя кеч формация) далеч не се изчерпва с главните ни герои. Общо взето тя е разнообразна и позволява импровизация в широк аспект. Какво значи това ли? Ами факторите - бързина, далекобойност, мощност на двигателите, специални оръжия и т.н. са различни за всеки кораб и реално могат да бъдат от полза в различни ситуации. Каквото и да си говорим обаче, фактът, че можете да правите най-мощните си кораби още на третата мисия обезсмисля съществуването на половината от тях. (Това също до голяма степен прецаква сингъла.) Затова аз лично наблягам на грубата сила, и май това е правилният начин да минете всички мисии на играта.

Виж мултиплеъра си е друга история. Там се наблюдава известна връзка между начина на игра при Федерацията, Клигоните и Ромуланите - развитието им е почти идентично от икономическа и стратегическа гледна точка. Истинският катарзис идва, когато се пуснете да играете с Видове 8472. Обещавам ви истинско забавление ако ме послушате. Всъщност те са един доста добър аналог на добре познатите ни зергове (само дето са в космоса) и ако ви се е случвало да се събуждате нощем на пода, заровили с ръце по земята, опитвайки се да се закопаете по образец на Лъркърите - това е правилната за вас раса. Лично аз преживях интелектуален вакуум, влагайки всичките си усилия да разбера как да си направя кораб. При тази раса ще ви направи силно впечатление абсолютно различният начин на игра, една от причините да ми станат любимци, и интересното развитие на малките ларвички, способни да превземат цялата Вселена. Стига да имат ресурси! Ах, да - ресурсите…

"За да сготвим тая убава гозба ще ни трябват следните продукти… ммм… да, не е зле да си ги купите преди да започнете да готвите"

Е, тук продуктите (ресурсите) не се купуват, а се търсят. За добро или зло те са в изобилие. На практика не е възможно да останете без някой от тях. Винаги все някъде го има, само трябва да го откриете. Под общото название "ресурси" да се има предвид:

Метал - черпи се от планетите чрез малки орбитални станции;

Литиум - добива се от облаците космичен прах по картата (често срещан ресурс);

Дитриум - взима се от специални луни и се извлича чрез сондажни кораби;

Екипаж - в началото разполагате с някакъв брой хора, които се увеличават много бавно, и за по-бърз ефект ще трябва да си колонизирате някоя планета, а рядко се среща подходяща; Офицерски постове - за да построите някакъв голям кораб ще ви трябват не само екипаж, но и командири и офицери, които да го управляват.

Интересното е, че не всяка раса се нуждае и от петте.

Картата на пръв поглед е много еднообразна, но ще се убедите сами, че съвсем не е така. На нея можете да намерите много и интересни планетки, различни по класове, които да използвате или за добив на ресурси, или за колонизиране (с други думи - за добив на хора). Има опасни космически зони, минаването през които предизвиква много ъъъ… нека го наречем - болка, има метеоритни дъждове, телепорти, твърде много неща, които могат да направят играта по-интересна.

На борговете, например, не им е необходим целият арсенал от минерали и се задоволяват само с четири. Моите любимци обаче (Видове 8472), като изключим живия ресурс, имат нужда само от дитриум и от нищо повече. За сметка на това в големи количества.

"Дайте сега драги зрители да построим инфраструктурата на туй ястие, ра'иаш ли"

Закъде е добрата стратегическа игра без сградите? Аз ще ви кажа - за никъде! Разработчиците на играта не са намерили причина тя да се откроява с постройките си пред останалите конкуренти. Единственото оригинално в тях е формата им (особено при Борговете). Всяка раса има от десет до тринадесет сгради, между които две от тях са за защита, три за събиране на минерали и две за космически корабостроителници. Останалите имат за цел да разкриват разни технологии и нови модули. Функциите на сградите са почти едни и същи за всички, така че щом свикнете с едните, останалите са просто рутина.

"И накрая да приготвим соса - той е много лесен. Отваряте хладилника и взимате всичко каквото е вътре, после го слагате в една тенджера и бъркате."

Нарочно го оставих за накрая. Имам предвид графиката, музиката и ефектите. За мен всички те взети заедно и забъркани, правят соса към нашето ястие. А това, което ще се получи в нашият случай е една прекрасна, вкусна и пикантна смес, която сама по себе си е способна да ме засити. Нововъведенията в графиката и камерата са направо феноменални, не че не са правени друг път, но приложението им тук е точно на място. Имайки предвид, че все пак трябва да се строи в космоса и това донякъде възпрепятства самия процес, решението това да се прави в различни перспективи и равнини е леко да се каже брилянтно, при това само с натискане на "Shift"-а. Има възможност за преминаване в изометричен режим, а от там битките изглеждат просто брутално. С помощта на "scroll" бутона на мишката, свалянето на камерата достига до впечатляващи низини, откъдето ще можете дори да преброите драскотините на кораба си. Музиката си е точно като за случая и определено предразполага към такъв тип игра. Съчетанието на всичко това с ефектите на играта затваря кръга на геймплея на Star Trek Armada 2. Или ако трябва да продължа като перифразирам:

"Сега слагаме капака и катинара на манджата, да не го изяде Balrog-а и отиваме да слагаме масата. Аз лично в допълнение на това чудесно ястие бих предпочел за аперитивче едно винце "Return to castle Wolfenstein" реколта 2001.

Добър Апетит"

ОЦЕНКА:	78%
Графика:	80%
Звук:	80%
Геймплей:	75%
Изкуствен Интелект:	75%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	
Star Trek Armada	

www.workshop.netbg.com

■ Производител: Lucas Arts ■ Разпространител: Lucas Arts ■ Интернет: www.lucasarts.com
■ Системни изисквания: Pentium II 300, 8 MB 3D Video, 64 MB Ram ■ Жанр: Стратегия

Автор: Groover

Star Wars Galactic Battlegrounds

Lucas Arts ни сервират нещо средно между MOD и SKIN за Age of Empires 2 с минимални промени в геймплея

Понякога съдбата те изправя пред изпитания, които никога не си предполагал, че ще изпречат точно пред теб. Понякога се случва така, че от руската рулетка с дисковете в редакцията ти попадаш на куршума. Понякога се пада нещо като Star Wars: Galactic Battlegrounds. Мда, понякога животът е несправедлив!

Star Wars: Galactic Battlegrounds е първото заглавие от шумно акламираната от Lucas Arts нова серия игри от във Вселената на Star Wars. След фиаското с ужасяващите заглавия, петнящи името на хитове като Jedi Knight, X-Wing vs. Tie Fighter, компанията реши да повери разработката на Star Wars игри на хора, които наистина разбират от това занимание. Единственото изключение се нарича Galactic Battlegrounds. Тя бе направена изцяло в Lucas Arts под зоркото око на Ensemble Studios. Какво според вас се получава от подобна комбинация? Ами почетете, пък ще разберете. Поради спецификата на SW:GB условно ще разделя тази статия на две части - игра и Star Wars атмосфера. Вярвам ще се съгласите, че и двете компоненти са еднакво важни, за да стане играта хит. Започвам по ред на номерата

Игра

Star Wars: Galactic Battleground е една съвсем стандартна стратегия в реално време.

Графика

Играта използва абсолютно същия engine, както и Age of Empires 2, който от своя страна е почти пълен аналог на този в Age of Empires 1. Съгласете се, че Age of Empires 1 излезе преди много, много време. В края на 2001 година се изисква голяма доза самочувствие, за да пуснеш на пазара заглавие, което поддържа само 256 цвята. Но точно това са направили Lucas Arts. Анимациите на единиците са меко казано смешни. Дълго време се чудех дали в този параграф да ви разкажа за поведението на Darth Vader или да го запазя за втората част на статията, но накрая не се стърпях. Та гореспоменатия субект вместо да се разхожда царствено по картата скача като невръстно пале ситнещо след майка си, а атакува точно така, както clubman-а в AOE - повярвайте че да млатиш някого със сопа е едно, но да налагаш по същия начин врага с джедайски меч направо си мирише на светотатство. Да не говорим за нескопосано анимираните единици, някои от които просто се плъзгат по картата, огньовете, които изглеждат така, сякаш аз съм ги правел, бластерните лъчи, които излизат от Town Center-а ви, когато нападнат поселището ви. От другата страна на медала са сградите на шестта раси. Те са абсолютно различни и са направени с множество детайли. Много жалко, че малките възможности на engine-а на играта не им позволява да разгърната пълната си прелест. Другото що годе красиво нещо в цялата игра е безвкусно нахвърляните сцени от Star Wars: Episode I в интродукцията на играта и то именно защото са сцени от филма. Друг е въпросът, че пълната безидейност и тоталната несвързаност на показаните случки кара невинната жертва пред монитора да си зададе въпросът дали малкото хлапе на някой от екипа на играта не си е поиграло с откъсчетата, а белята е била твърде късно забелязана. След като бавно преглътваш факта, че графиката е под всякаква критика, обръщаш внимание на подробностите. И какво виждаме.

Геймплей

Вместо ресурсите дърво, злато, камъни и храна тук имаме карбон, кристали, руда и храна. Подозрително съвпадение? Нищо подобно! Освен engine-ът на Age of Empires, Star Wars: Galactic Battlegrounds е взело и доста други неща от хита на Ensemble Studios. Всъщност толкова много, че играта съвсем спокойно може да се класира като Mod (в добрия случай) и skin (в лошия случай) на AOE 2. И тук имаме четири епохи, само че те вече се наричат технологични нива. За да преминете към следващото ниво ще са ви необходими големи количества от гореспоменатите ресурси. При това отбележите си, че количеството ресурси, които са ви необходими за повечето ъпгрейди са абсолютно същите както в AOE 2. Карбонът, както се досещате се добива от дърветата, кристалът и рудата си лежат безстопанствени на големи купчини и трябва някой да ги занесе до сградата ви. Храна се набавя чрез лов, рибоLOVE (пардон, риболов), ферми, боровинки (или ягодки - не успях точно да разбера) и отглеждане на nerf-ове за месо. Военните единици на различните нации (6 на брой) се различават само по външен вид. Точно както в AOE тук расите се отличават в ъпгрейдите които имат

право да направят, както и в уникалната си единица (тя се строи в сградата, наречена fortress. Точно така, там се произвежда и еквивалента на трибушетите). Шестте раси имат и по няколко уникални технологии, както и специално предимство (например Космическите Търговци нямат нужда да строят къщи).

Малко ми е кофти да обяснявам неща, които предполагам, че всички знаете - Age of Empires 2 излезе преди около 2 години. Затова и ще ви запозная с разликите между двете игри. Колкото и да са незначителни те. Първата новост се нарича джедаи. За разлика от своите еквиваленти - свещениците - те са доста силни бойни единици. С 300 жизнени точки, те държат много на бой, а с 12 атака могат да се самоправят с голяма част от натрапниците. Втората по-съществена разлика е наличието на летящи единици в играта. Което не е кой знае каква екстра, защото вашите въздушни части имат едва 30 точки живот, а противовъздушните кули и танкове не прощават. Освен това вашите въздушковци си имат показател точност и ако не сте разучили специалната технология, която го повишава, ще има доста време да си почакате, докато хората ви убият някоя сграда. По-съществена промяна в геймплея на играта в дефанзивен план е наличието на shield generator. Тази машинария ще добави щит на всички единици и сгради в определен радиус. Щитът ще бъде с размера на жизнените точки на единиците т.е. те автоматично стават два пъти по-държеливи. Което според мен, леко дебалансира играта в полза на защитните тактики. Последната новост се наричат невидимите (stealth)единици. Тяхната роля също си остава по-скоро на хартия, защото въпреки безспорните предимства да се замъкнеш в базата на противника невидим и да направите техните основни сгради на сол, множеството единици, които те откриват правят подобно начинание мисия невъзможна. Или поне не в нормални игрови условия. Въпреки това, нововъведенията успяват поне малко да разнообразят играта и да я отдалечат от AOE. Иначе останалата част е едно към едно стратегията на Ensemble Studios. Динамиката на действието не е пипната, което може да бъде само в плюс на Battleground. Човек изпитва удоволствие, докато играе заглавието, но всичко това се дължи на добрият Age of Empires 2, а не на усилията на Lucas Arts.

Изкуствен Интелект

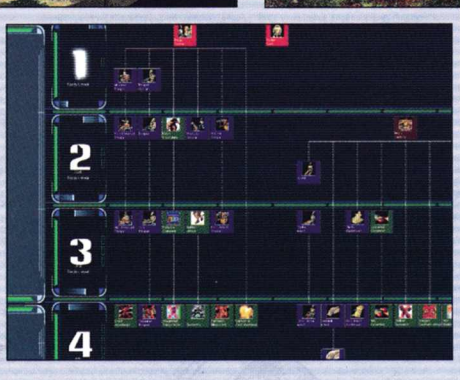
Тъкмо си мислех, че играта е тотален клонинг на AOE, когато Galactic Battlegrounds успя да ме опровергае. Единиците в играта са преминали специални процедури по лоботомия, последвано от изрязване на голяма част от мозъка им. Резултатът от това се вижда се просто око. Достатъчно е да се проведе една-две битки, за да забележите разликата. Ще ви дам един пример. В третата кампания-първа мисия вие командвате великия герой ???. Целта ви е да направите база и да изметете лошите. Всичко вървеше добре - установих се, започнах да трупам ресурси, направих армия, тръгнах към врага и .... позорно загубих мисията. Какво стана? Моите единици решиха, че млатещите ги врагове не са интересни и се нахвърлиха да унищожават къщите досами тях. Великият герой ??? бе наобиколен от трима врагове, които за нула време му стопиха здравето от 300 на 50 и тъй като се оказаха че е по-бавен от противниците си, дори и не успях да го измъкна от мелето. Replay Mission? Как ли пък не! Макар че именно кампаниите са единственото нещо, което евентуално би ви накарало да си купите играта. До нивата, които успях да стигна (съгласете се с мен, че работата си е работа, но мазохизмът не е сред длъжностните ми характеристики) те бяха идейно направени.

Звук

Тук нещата са традиционно силни. Музиката няма да я коментирам. Ако харесвате Star Wars ще знаете повечето от мелодиите. Дигиталните ефекти са малко недоизпипани, а някои от тях направо некадърно направени, но пък актьорите-озвучители са си свършили работата почти блестящо.

Star Wars Атмосфера

Ето че стигнахме до втория сериозен елемент в Galactic Battlegrounds. Няма да ви обяснявам, защо е важно игра, която носи името Star Wars да се вписва перфектно в тази Вселена, много много далеч от нас. Ако имах търпението и нервите, можех да напиша един дълъг ферман с разминаванията в играта и филмите. Нямам, затова ще се ограничa само до няколко. Не знам за вас, но самата идея някой в Star Wars да събира ягодки (или боровинки, още не мога да определя) направо ме подлудява. Същото важи и за ловенето на риба, чрез гмурването на селянина в реката/морето. При това показано в анимация от пет-шест кадъра. Терените, които са едно към едно изкопирани от AOE (може би с изключение на един-два) просто не могат да се вържат с атмосферата на Star Wars. Някак си като гледам зелените поляни, които съм тъпкал толкова пъти с колесници, копита и ботуши на войниците от AOE не мога да се представя гъстите джунгли на Naboo. Съжалявам, може би имам проблеми с въображението. Явно такива пречки не са имали създателите на играта, които не са се посвенили да сложат студенолюбиви същества и на най-горещите точки в Star Wars Вселената.



Заключение

Ако мога да перефразирам един виц на въпроса: Е добре де, няма ли нещо хубаво в Star Wars: Galactic Battlegrounds? ще отговоря "Има, но аз след малко ще си изтрия профила от играта. ". Е, може би малко попрекалих. Ако имате слаба машина и не сте играли нищо през последните две години има вероятност Star Wars: Galactic Battlegrounds. Ако притежавате по-мощен компютър в никакъв случай не пускайте Empire Earth, ако имате желание да поиграете играта. Защото след това ще ви става тъжно всеки път, когато се сетите за това фиаско. Както стана с мен.

ОЦЕНКА:	56%
Графика:	60%
Звук:	75%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	30%
Мултиплейър:	------
Прилича на:	
Age of Empires 2	

■ Производител: KnowWonder ■ Разпространител: Electronic Arts ■ Интернет: www.ea.com
■ Системни изисквания: Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Жанр: Симулатор

Автор: Whisper

Harry Potter

Игра, която ще се хареса на децата и феновете на Хари Потър и ще вбеси възрастните и обръгнати геймъри

За пръв път от 70-те години насам на пазара се появи маркетингова сила, толкова мощна, че да разклати устойте на вездесъщия дом Лукас. Хари Потър, Момчето Което Оживя, след като взе на щурм книжния, а и филмовия пазар, сега се е насочило и към игралния такъв. В успеха на феномена "Хари Потър" няма нищо чудно - все пак зад него стоят прасенцата-касички на милиони деца по света. Тук дори не споменаваме безбройните орди от възрастни, които само се преструват, че са в час, за да не разочароват децата си, или пък откровено си признават, че книгите са доста добри.

За по-млади читатели и фенове на Хари Потър

Като начало ще спомена, че Harry Potter and the Philosopher's Stone е базирана на първата книга от поредицата за Хари Потър. Прави чест на добрите хора от KnowWonder, че са се постарали съвсем точно да пресъздадат атмосферата на вълшебния свят, създаден от Дж.К.Роулинг.

Цялата игра е пълна с дребни нещица, заимствани от книгата и допринасящи много за достоверната игрална адаптация. Обширните и сякаш безкрайни коридори и тайни проходи в "Хогуортс", рицари, въртящи глави насам-натам, безплътните обитатели Пийвс, Кървавия Барон и Почтибезглавия Ник, шоколадовите жаби, всякаквовкусовите бобчета, Куидича - всичко това го има вътре, при това доста добре реализирано.

Играта започва с кратко преразказване на историята на малкия Хари, като са прескочени досадните години, прекарани у семейство Дърсли. Първата игрална сцена показва Хари във входната зала на "Хогуортс". След кратък инструктаж от професор Дъмбълдор нашият герой е готов да започне приключението.

Както и в книгата, така и в играта, задачите на Хари са две - да помогне на Грифиндор в надпреварата за Купата на Домовете, и да спаси света от Вие-Знаете-Кого. Вие, влизайки в ролята на Хари, трябва да му помогнете с тези две задачи. За да можете да се справите с тях ще трябва внимателно да слушате инструкциите на учителите си по различните дисциплини, да се стремите да правите максимално добре показваните от тях магии и да изпълнявате безупречно поставените от тях задачи. Правенето на магии не е лека работа. В началото на всеки урок учителят ще ви показва какво движение трябва да извършите с магическата пръчка и кои са вълшебните думи, за да направите заклинанието. След това вие ще трябва с помощта на мишката да изпишете правилно символа на магията. Колкото по-добре се справите, толкова повече точки за Грифиндор ще спечелите. След като успешно завършите урока по магия, следва изпитание, в което трябва да покажете уменията си. За да преминете успешно изпитанието ще трябва да използвате магическите си познания и не малка доза сръчност. В най-общи линии правенето на магиите се изразява в следното: позиционирате мишката върху избран обект и ако някоя от заучените от вас заклинания може да бъде направено върху него се появява съответният символ. Натискате левия бутон на мишката и готово! Успешното изпълнение на поставената задача се измерва в броя на т.нар. "звезди на изпитанието", разхвърляни из нивата. След като стигнете до края на изпитанието, учителят ви ще ви съобщи дали сте го изпълнили или не. Трябва винаги да се стараете да събирате всички "звезди" от нивото, за да спечелите максимален брой точки за Грифиндор.

Докато изпълнявате задачите си, или докато просто изучавате потайностите на "Хогуортс" отваряйте си очите за потенциални тайници и скрити проходи. В тях ще намирате по някое и друго всякаквовкусово бобче или карта с някои от известните магьосници. В доста случай тайните местенца ще бъдат охранявани я от някой гном, я от някое отровно растение, я от гигантските огнени охлюви. Доста честичко ще трябва да избягвате и директните атаки на полтъргайста Пийвс или на самият Кървав Барон. В горния ляв ъгъл на екрана на монитора ви се намира малка светкавица, която е индикаторът за вашата издръжливост. Както се сещате Хари Потър не може да бъде убит (все пак той е нашият герой!) - ако издръжливостта му падне до нула, той просто изпада в безсъзнание и започва нивото или сцената

отначало или от последното място, където е записана играта. На различни места в играта ще намирате магически книги, които като ги прочетете ще ви позволят при евентуален провал да продължите от това място. За да предотвратите изпадането в безсъзнание и честото рестартиране, препоръчително е да следите внимателно индикатора за издръжливост. Ако той започне да намалява, потърсете някоя от шоколадовите жабки, подскачащи из и около "Хогуортс" - те възстановяват малки количества от издръжливостта ви.

В определени моменти пред вас, сякаш от нищото, ще изникват близнаците Уизли, които ще ви предлагат по някоя карта на известни магьосници срещу 25 от всякаквовкусовите бобчета на Бърти Бот Между другото в играта има 24 карти на известни магьосници. Ако ги съберете всички и имате 250 всякаквовкусови бобчета ще отворите специалната 25-та карта. Кой е на нея, няма да ви кажа, за да не ви разваля удоволствието от играта.

Определено най-интересната част от играта са мачовете по Куидич. Тъй като Хари е Търсач на отбора на Грифиндор, във всеки мач на него ще се пада тежката и отговорна задача да улови Златния Снич и да донесе победата на своя дом. Благодарение на опростеното управление (два клавиша за ляво и дясно, два за ускорение и забавяне и един за скок/действие) мачовете по Куидич ще се превърнат в истински празник за почитателите на малкия магьосник. Точно като в книгата ще трябва да се пазите от Бльджърите, да внимавате да не се ударите в земята или в някои от обръчите, и естествено да хванете малката златна топка с крилца.

За край ще кажа, че препоръчвам от все сърце Harry Potter and the Philosopher's Stone на всички почитатели на книгата. С прекрасна графика и великолепно озвучаване е пресъздадена приказният свят на Дж.К. Роулинг. По увлекателен и лесен начин на играчите е предоставена възможността да влязат в ролята на Хари Потър и да изживеят по един неповторим начин неговите приключения.

Версия за по-възрастни и по-обръгнати читатели

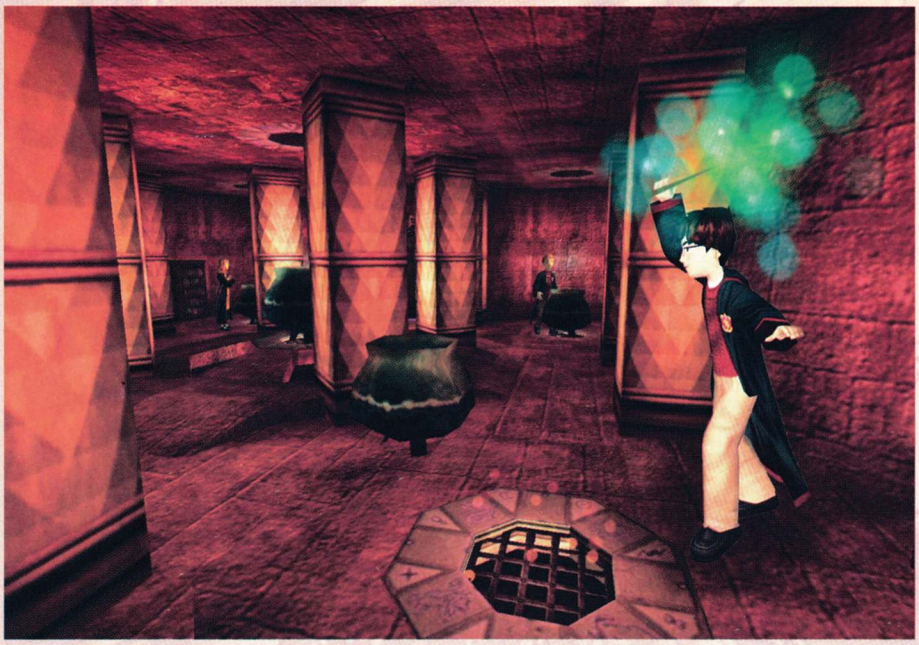
Без много увъртания ще премина по същество. Откровено си признавам, че имах големи резерви към това заглавие. Не че имах някакви претенции към книгите, просто неприятно чувство се беше настанило в душата ми. И за пореден път се оказах прав. Играта се оказа толкова скучно и непретенциозно преживяване, че много трудно ще можете да се насилите да продължите след първите един-два часа.

Още началните кадри могат да откажат понетърпеливите - уводните думи и екрани не могат да бъдат прекъснати. Това значи, че всеки път, когато щракнете, дори и без да искате върху New Game ще трябва да изтърпите "увода". Да не говорим, че на екрана за избор на нова игра или зареждане на записана такава не излиза екран за потвърждение - нали знаете, въпросчета от типа "Сигурни ли сте, че искате да направите това?", "Ама вашите знаят ли?", "Ако потвърдите ще стане еди какво си ..." и т.н. Няма такива неща - щракнете ли върху нещо ще трябва да си понесете последствията.

Според някои играта изглежда много добре. За съжаление не и според мен. Вярно, че имам Voodoo 3-ка. Вярно, че тя не е особено актуална, но това е видео карта, която само допреди 8 месеца беше върха на сладоледа. Посредствена и ориентирана към масите малки деца игра, каквато несъмнено е тази, би трябвало да поддържа този чипсет. Наместо това при мен всичко изглеждаше едрозърнесто, грозно и двумерно. Да не говорим че в опциите въобще няма възможност за ръчна намеса - можете да коригирате само разделителната способност и детайлността - това е. Както и да е, грозния й облик не би бил толкова набиващ се на очи ако не беше потресаващия геймплей.

Хари тича по коридори, скача върху подвижни/неподвижни платформи, събира звезди, бобчета и магически карти, и прави МАГИИ (в крайна сметка той е магьосник, нали?). Последната част, макар да звучи доста величествено и респектиращо, е всъщност най-голяма издънка в играта. Значи магиите се учат в часовете на различните професори. Професорът изписва символ на екрана, който вие после трябва да повторите с мишката. Минете ли първата проба, изискваща 50% подобие на вашата драскулка с оригинала, вече сте научили магията. От този момент ще можете да използвате така заучената магия и да я прилагате по време на обходите си из "Хогуортс". За жалост обаче от вас не се изисква никакъв напън във връзка с магическия елемент. Когато посочите даден обект, ако той е податлив на магия, то моментално курсора на миш-

www.workshop.netbg.com



ката се сменя със символа на точно онова заклинание, което можете да направите. Нямате право на избор, нямате възможност за експерименти - или правите точно тази магия, или не правите нищо. Страшно стимулиращо, няма що! Всъщност за сложността на геймплея говори и потресаващия брой клавиши за управление - цели 8! Напред, назад, завиване вляво и вдясно, ускорение/забавяне на метлата, правене на магия и скок. Това е. Няма избор на магии/умения/действия, няма крачка вляво и дясно, няма нищо. Сякаш създателите на играта са решили, че целия свят има малко много ограничено количество сиви клетки (подобно на тях), та са направили играта така, че всеки мозъчен импулс във връзка с нея да изглежда като перчене.

Всъщност малко омаловажих геймплея - освен тичането и скачането из "Хогуортс", играта се радва и на доста екшън сцени, като например неравната битка с 1/2/3/4/... гномчета, или ужасяващите огнени охлюви, или огнеизпускащата (не разбрах дали изпускането става отпред или отзад) костенурка, или отровните растения. Обърнете внимание на подбора на враговете - те са от опасни по-опасни: охлюви, костенурки, растения и други изключително пъргави и жестоки създания. Да не говорим, че на екрана противниците ми доста често се виждаха през стени и врати, очевидно давайки ми шанс да се подготвя за предстоящото изпитание. Но да се върнем на екшън сцените - в тях трябва много бързо да посочите с мишката противника, вследствие на което играта услужливо ще ви покаже символа на правилната магия и от вас се изисква само да натиснете левия бутон на мишката. След това можете да спрете да играете за малко, да си поемете дъх и да разпуснете след изморителното преживяване. Тук особено изпъква сцената на битката с трола в дамската тоалетна, където се изисква точно око и светкавични рефлекси за да успеете да позиционирате курсора на точно определено място на екрана и след това в разстояние на 5 минути само да щракате с мишката. Като споменах тази сцена - още не съм сигурен дали тролът падна от удара на собствения си боздуган, или просто получи епилептичен пристъп вследствие на неспирния поток "Флипендо"-вщина, който бях отправил към него. За себе си знам, че бях на крачка от гърча и само бързата серия точно премерени шамари от страна на жена ми ме спасиха от ужасяваща и нелепа кончина.

Като казах "Флипендо", та се сетих. В интерес на истината звука е единственото нещо в тази игра, което е относително добре направено. Озвучаването на героите, звуците из "Хогуортс" и музиката в играта са на ниво. Единствения проблем е, че за нетренираното ухо почти безконечния порой от "Флипендо", "Алохамора", "Уингардиум Левиоза" и тям подобни може да дойде малко нанагорно.

Без съмнение абсолютният пик на игралното преживяване в Harry Potter and the Philosopher's Stone са мачовете по Куидич за Купата на Домовете. За жалост обаче и те са на същото посредствено ниво, като всичко друго в нея. След три мача установих, че спечелването на мача всъщност няма нищо общо с майсторството ви при управление на метлата. Сами си вадете изводите, щом успях да спеча мача срещу "Слидерин" за по-малко от минута (според книгата това трябва да е най-трудната среща на Хари), а следващите мачове ми отнеха мноооооооооооооооооого повече време. Просто случайния елемент е прекалено силно застъпен, много повече отколкото е нормално за подобно заглавие.

Мисля да приключвам вече с Хари Потър и

неговите проблеми, с надеждата да успея да се отърся от незатихващото ехо в главата ми, повтарящо "Флипендо", "Флипендо"... Малко ми е трудно да препоръчам тази игра на който и да е средностатистически геймър. Дори извинението, че е насочена към по-невръстното поколение изглежда малко пресилено, имайки предвид безумната камера, която на моменти прави играта практически неиграема, насилствено опростения и монотонен геймплей, и изкуствено вмъкнатите елементи от книгата, които не играят почти никаква роля в играта (ако някои ми каже какво да правя с хартисалите ми няколкостотин Всякакво-вкусови Бобчета на Бърти Бот, ще му дам 300-400 за труда). Моите уважения, но по предпочитам моят Хари Потър да си остане в книгата, отколко да мъчи и себе си, че и мен, от екрана на компютъра ми.

	за възрастни	за деца
ОЦЕНКА:	50%	75%
Графика:	70%	
Звук:	80%	
Геймплей:	60%	80%
Изкуствен Интелект:	-----	
Мултиплейър:	-----	
Прилича на:		

Prince of Persia 3D

Автор: mEd lEb & Balrog

Емулатори

Alien Vs. Predator

Пришълци нападат земята! Много са! Хората едвам смогват да ги изтребят! Кой ще спре нашествениците? Супермен? Батман? Не, на помощ идат Хищниците! Това е общо взето историята, с която започва тази на пръв поглед най-обикновена игрица за Nebula. След като си изберете играч обаче (имате право да избирате между жена и мъж марини и двама Хищника) и след като поиграете малко, ще забележите какво ново и интересно има в нея. Ей, Богу такива уникални и маниакални въздушни комбота не съм виждал от... НИКЪДЕ НЕ СЪМ ВИЖДАЛ! Жестоко е! До такава степен им се накефих, че дори не вземах оръжия, за да се бия "по мъжки" с пришълската гмеж. На по-късен етап от играта ще срещнете и други маринци, които трябва да гърчите, че даже и един друг Predator. На края на всяко ниво има голям и лош бос, който обикновенно изчезва от лицето на земята безславно (аз съм много добър, не за друго). Хубаво, че доживяхме да се покажат емулаторите, че иначе щях да пропилея парите за още една вила в Бояна, в кварталния аркейд, наречен "При Шефа" (абе тоя жив ли е още?).

Knights of the Round

Влизате в ролята на един от тримата, предоставени за избор, герои - Lancelot, Arthur и Perceval пребивате горе-долу половината население на Англия (само злите люде). По пътя си ще срещнете: най-различни рицари, стрелци, тигри, ястреби и много босове, досущ различни един от друг. На мене специално ми направи впечатление Masamura или Muramasa, който за разлика от очакванията ми не ме замери с множество вафлички. Жалко! И с тях щях да се справя! По време на играта също така ще можете да

яздите кон, чието управление е леко бъгаво, ама нейсе. Това, което прави уникална тази игра е RPG елементът заложен в нея. Но не очаквайте някакви AD&D правила, единственото нещо, в което се проявява посочения по-горе елемент, това е качването на нива. Докато избивате паплач, флора и фауна вие трупате експириънс, благодарение на който в един момент вие качвате левъл. Когато това се случи показателите ви се увеличават с по няколко точки, а и също така героят ви си променя външния вид - и така от най-обикновена цивилка, до края на играта вече сте една прекрасна печка тип "Циганска любов".

BlackTiger

Това е една прекрасна солова

игра в която главния герой е войн борещ се да изкорени злото от света, за пореден път.

Вашето алтерего е облечено в тежки доспехи въоръжен е с масивно оръжие с неизяснен произход.

Пътят, който трябва да изминете за да се сразите с голямото зло (за кой ли път това е Дракон) няма да е лесен из нивата бродят 10-на основни вида гадини които компенсират своята глупост с количество. Героят ви може да пазарува от разни шарлатани. Търговците предлагат абсолютно еднакъв асортимент от стоки 4 вида оръжия и 4 вида брони, както и лечебни отвари и комплект универсални ключове за сандъци със съкровища. За различните брони и оръжия авторите са предвидили различни пълноцветни картинки.

Играта е с хубава графика и предлага на ценителите няколко часа геймплей, през които със сигурност няма да скучаете.

Caveman Ninja

Чували ли сте за Хубавата Елена? Да, че кой не е. В тази игра ще видите началото на историята. Когато лошите (облечени в кожи от саблезъб тигър) една прекрасна нощ идват и отвличат жените на племето, на вас се пада честта да ги спасявате.

По пътя към победата ще преминете през много опасности. Основния контингент на лошковците се състои от въпросното крадливо племе, но силно застъпен е животинският свят. За да се преборите с опасностите по дългия път разполагате с 6 допълнителни типа оръжия, освен любимата ви каменна томахавка.

Тази игра е доста атрактивна наситена с голяма доза хумор. В режима за двама играчи обаче ще откриете истинската красота на тази веселяшка игрица.

King Of Dragons

Това е. Това е Играта! Кога за последен път сте се събирали 3-ма човека на една клавиатура? Изобщо правили ли сте някога подобно нещо? Не сте? Ами ето това е една прекрасна възможност.

Тук ще мерите сили с различни фантастични същества - орки, циклопи, гифони и пр. Както е видно от заглавието целта е една да се възцари мира и реда убивайки големия лош дракон. Играта е с първичен ролеви елемент. Героите ви покачват нива подобряват оръжията си увеличават жизнените си точки. Като стана въпрос за героите те са 5 на брой. Елф-Стрелец, Човек-Боец, Магьосник, Клерик, Джудже-Войн. Нивата са разнообразни и красиви. Лошковците са добре съобразени като брой, хем няма да ви е скучно, хем няма да се чувствате като излезли на разходка сред природата.

www.workshop.netbg.com

Производител: **Widescreen Games** Разпространител: **Cryo** Интернет: **dune.cryogame.com**
Системни изисквания: **Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video** Жанр: **Екшън от трето лице**

Автор: Un-DeaD

Frank Herbert's Dune

Поредният неуспешен опит на Cryo да направят добра игра...

По начало не харесвам особено игри, в които всичко се свежда до заучаването на поредица от действия, изискващи точно определен порядък за извършването им. Приличат ми на натъпканите с холестерол буламачи в заведенията за бързо хранене. Особено когато ястието е добре запържено в липсата на опция за сейв и гарнирано с неудобно управление, което не може да се преконфигурира. И най-вече, когато за десерт получавам НЕвъзможността да скипна междинните филмчета (съгласете се, че гледането за n-ти път на една и съща анимация, рендвана с енджина на играта, може да изкара всеки от равновесие). Смятам, че една такава диета би се отразила зле не само на моя изтънчен геймърски вкус. Точно за това - а и за да бъда честен с вас - със съжаление си признавам, че не успях да изконсумирам докрай специалитета на заведението, наречен с гръмкото и многообещаващо име Frank Herbert's Dune.

Cryo Interactive обаче са си Cryo Interactive и - доказвайки за сетен път предубежденията на препатилите ми колеги към всяко тяхно ново заглавие - набързо разсеяха оптимизма ми. Играта, както се оказа, не се доближава и на светлинна година до мащаба и разнообразието на книгата. Ако изключим жалките и повърхностни опити на авторите да следват сюжета...

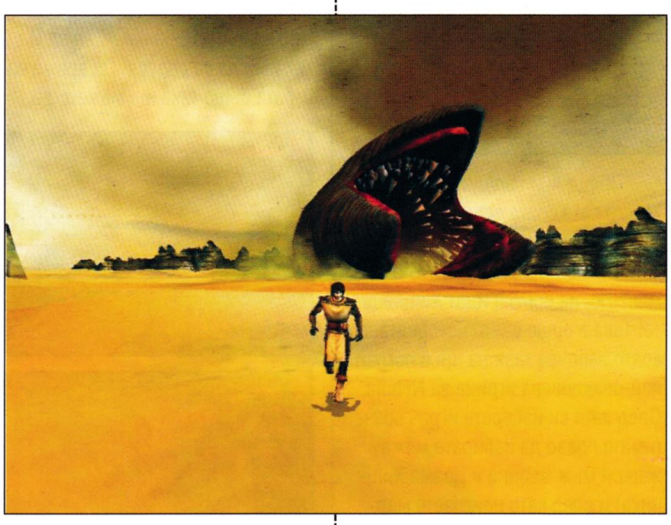
Няма обаче да ви преразказвам историята - не си струва нито мястото, нито времето.

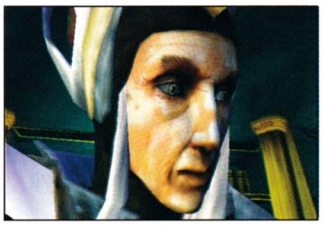
Така че, да минем към основните продукти, включени в забъркана от Cryo рецепта:

Яхнийката като замисъл трябва да е 3-rd person екшън-адвенчър, в който основната ви дейност е да се промъквате (по възможност незабелязяно) на най-различни места и да изпълнявате разни - в общи линии малоумни - мисии, като например открадване на дискета с данни, взривяване на харвестър, саботажи и прочие. Всичко това - с цел героят ви (Пол Атреидес, естествено) да успее да си върне контрола над планетата. Нека ви разкажа и как е реализирано това:

Графика - постна, без никакви по-специални ефекти, достойна за игра от преди две-три години. На места дори грозна (примерно в любимите междинни анимации). Климпингът мога да оприлича само на онези малки балончета на повърхността на манджата, чиято същност миг по-късно миризмата безпогрешно идентифицира. Отвратителен! За екстри като лицева анимация дори не може да става въпрос - това, което минава за такава, по-добре да го нямаше. Приятни за гледане бяха единствено пясъчният червей в първа мисия и движенията на героя ви, когато убива някого (в играта това се нарича Neutralise, аз си му викам клане.

Звук - ужасен, като започнем с ин-гейм звуците и спрем на диалозите. Няма го дори нещото, което според мен е задължително за озвучаването на 3-rd person игрите - звукът от стъпките на героя да съвпада с движенията му. Музиката е ненатрапваща се, но и не блести с нещо особено.





Геймплей - придържайки се към тона на написаното по-горе, бих го нарекъл безвкусен. С други думи - лош. За разлика от игри като Hitman, където липсата на възможност за сейв се вписва в цялостната концепция на играта, тук тя предимно дразни и изнервя. Повторението може да е майка на знанието, но е и баща на затъпяването. Главно за това и не успях да довърша играта - защото повтарянето на едни и същи действия до втръсване, както и липсата на каквато и да е интерактивност, според мен са двете неща, които не трябва да присъстват в нито една игра и които убиват доста от удоволствието. Още повече, че заучаването на сценария до съвършенство не винаги гарантира успех - за пример ще дам мисията, която ме накара да спра да играя Frank Herbert's Dune (някъде по средата) - след поредното (пето или шесто) преиграване стигнах до нещо като бос и докато подтичвах около него, търсейки начин да го убия, героят ми запецна в един ъгъл (споменах ли проблемите с клипинга?) и въпреки всичките ми усилия да го разубедя, реши да остане там докато умре. Което и стана, малко по-късно... За малко подобна участ да сполети и клавиатурата ми...

Изкуственият Интелект е като деветия албум на "Хъшове"-те - Трагичен! Примери - всяка една среща с враг. Управлението е куцо, мишката се ползва само за прицелване (десен бутон) и стрелба (ляв), а единствените неща, които можете да настройвате, са силата на звука и музиката и дали субтитрите по време на диалозите да са включени (btw, ако включите субтитрите, ще забележите, че макар контекстът да е същия, доста често изписваните думи са други). Странно...

За финал - придържайте се към изпитани рецепти (ордьовър - Re-Volt, основно ястие - Heroes и десерт - Quake) и стомашните (и умствени!) разстройства са ви гарантирано спестени.

P.S.: Сравнително високата оценка се дължи единствено на любовта ми към поредицата на Франк Хърбърт.

ОЦЕНКА: 45%
Прилича на:
Planet of the Apes

■ Производител: Xpiral Interactive ■ Разпространител: Xicat ■ Интернет: www.xicat.com
■ Системни изисквания: Pentium II 400, 64MB Ram, 16MB 3D Video ■ Жанр: Рейсър

Автор: Un-DeaD

Larry Regland's 4x4 Challenge

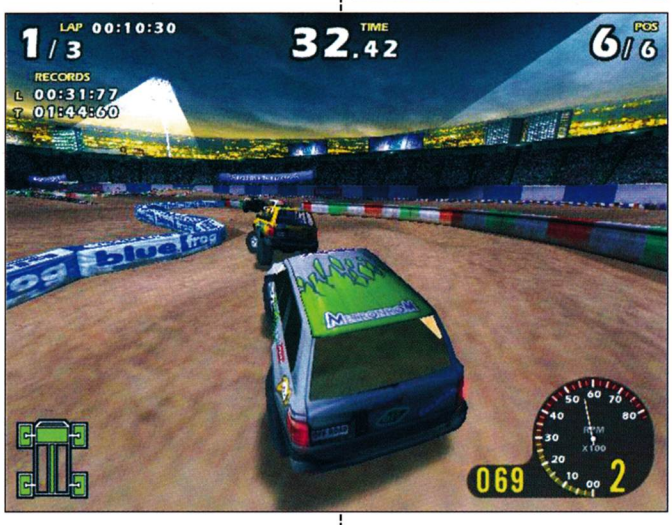
Поредното нискобюджетно недоразумение...

Винаги съм се чудил на какво разчитат разпространителите на загавия от рода на Larry Ragland's 4x4 Challenge. Може би на това, че при покупката на стоки като компютърните игри клиентът разбира, че се е прецакал/набутал/прекарал или най-точно казано - дал си е парите на вятъра, едва когато се прибере в къщи/офиса и си инсталира поредната тъпота. Колкото и заглавието да е безидейно и/или некадърно направено, все пак е необходимо известно време това да се разчуе и хората да спрат да си го купуват. Имайки предвид минималните разходи, отделени за създаването на игри като Larry 4x4, се надявам ако разработчиците не са извели разпространителите от Xicat на печалба, то поне да са им спестили загубите. Всъщност и на това не се надявам - всеки който тръгне да разпространява подобни игри, е идиот и напълно заслужава съдбата си - ако питате мен де!

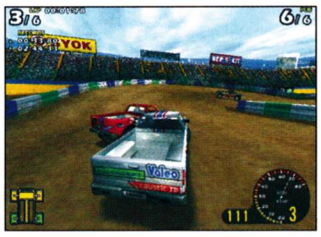
Ето и впечатленията, накарали ме да напиша горните редове...

Ами Larry 4x4 е набързо скалъпено от хора, чиито талант (по скромното ми мнение) е осезателен и натрапващ се почти като влагата в пустинята, състезание с джипове.

Графиката е сравнима само с работата на изпаднал в алкохолен делириум пластичен хирург - тук видях най-грозните background-и, изпречвали се пред погледа ми за последните няколко години. Така наречената публика и така наречените пейзажи приличат на тапети. Специални ефекти ли чух? Хе-хе, аре моля ви се... На моделите на джиповете, ако се заинатя, бих могъл да им преброя полигоните. Пистите са еднообразни и омръзват адски бързо.



Коментарът ми за озвучаването резонира в същата тъжно-трагична тоналност, както и за останалото досега. Въобще не бих свързал глухите звуци, които се чуват по време на игра, с двигателя на двутонен джип. При сблъсък с друга кола или с мантинелата пък се чува едно и също нещо, доста приличащо на звука от изпускането на пълен с боклуци кашон. А ако сте склонни да наречете музика петте .wav-файла, звучащи сякаш са измислени от споменатия по-горе пластичен хирург (докато, отдаден на касаплъка, си припява все така погълнат от тъмните алкохолни бездни, които обитаващите ги демони огласят с истеричния си кикот), то тогава добре - музика има.



За реализъм въобще не може и да става дума. Единственото реално нещо, което свързвам с Larry 4x4 е, че мога да извадя CD-то и да го начукам на ситно с чука за пържоли. 50-ина сантиметровата мантинела предотвратява изцяло движението ви другаде освен по пистата и дори когато се врежете с висока скорост в нея, джиповете са като залепени за пистата и посмъртно не можете да се обърнете. Damage-ът от сблъсъците няма почти никакво реално отражение върху скоростта или управлението на автомобила ви. Както и върху външния му вид, впрочем. А и малко странно изглежда това, че при челен удар се напуква задното стъкло...

Колите имат 5 статистики - Acceleration (0-100), Suspension, Max speed, Weight и Steering. Движат се обаче почти еднакво и разликите между отделните модели са слабо забележими.

Режимите на игра са два - Championship, включващ три шампионата, и Arcade (8 писти), където, за да отключите всяка следваща писта, трябва да спечелите предната. Разликата е, че при аркадния режим на игра имате определено време, за да завършите всяка от обиколките си. Ако не успеете - try again. Мултиплейърът предлага опции за игра в LAN по TCP протокол или Split.

Моето мнение е, че Xicat (които, между другото са разпространявали и доста добри заглавия като Carmageddon 2000 TDR, Gothic и културата Cow Hunter! :)), са направили голяма грешка, решавайки да се занимават с недоразумението, наречено Larry Ragland's 4x4 Challenge. По добре да бяха пуснали Cow Hunter 2...

■ ОЦЕНКА: 20%
■ Прилича на:
Screamer 4x4

Цифрови Системи
INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
www.digsys.bg
отрежи и изрежи
6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.
Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 146
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

■ С участието на: **Джон Траволта, Хю Джакман, Холи Бери, Дон Чийдъл, Вини Джоунс**
■ Режисьор: **Доминик Сена** ■ Жанр: **Екшън** ■ Инфо: **Каноните на хакинг-жанра**

Автор: Snake

Swordfish

В последното десетилетие авторите на комерсиални филми са изправени пред сериозна дилема. От една страна твърде основна част от населението на планетата, и респективно от аудиторията им, прекарва голяма част от ежедневието си пред компютърния монитор и се възхищава тайно или явно от митичните хакери - господари на кибер пространството. От друга - пъпчивите и некъпани от миналата нова година и атрофирали от висене пред компютъра хакери и линукския интерфейс са болезнено некинематографични. Така на въпросните автори не им остава нищо друго освен, следвайки логиката, че почти никой от гореспоменатата им аудитория не е виждал жив хакер, да прибягнат до добрата стара художествена измислица, за да направят хакинг ежедневието приемливо за зрителите и продуцентите. Така се раждат и трите основни и непоклатими догми на съвременните хакерски филми, а именно:

А/ Хакерите са млади и напращели от сексапил. По правило главният герой-хакер е мъж (писъци сред жените в залата), но край него задължително пърхат няколко нежни съзнания (възгласи "ох, на бати" сред мъжете в залата).

Светъл пример: "Хакери", естествено. Главните роли са поверени на Анджелина Жоли и Джони Лий Мильр, все още млади и неориентирани, но носещи в крехките си тела такъв еротичен заряд, че превръщат филма в абсолютен хит, въпреки малоумния му замисъл.

Б/ Това, което става на мониторите е забележително шарено и интересно. Хакването прилича на игра на куейк, в която файръуолите са някакви зли на вид изчадия, непристъпният файл изглежда като средновековен замък и прочее простотии в този дух. Ама и ти трябва да признаеш, че никой няма да гледа с интерес как някой час и половина пише неразбираеми комбинации от букви, цифри и символи.

Светъл пример: "Трон", който бухва главния герой директно в дебрите на компютърната програма, представена по най-ефектния възможен начин.

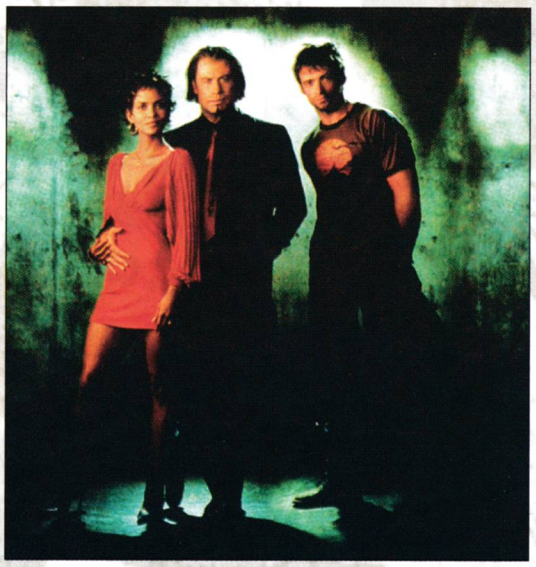
В/ Хакерите всъщност са екшън герои от класа, които в повечето случаи се справят с неизменната за този род филми световна заплаха с груба сила, а не с помощта на компютърните си таланти.

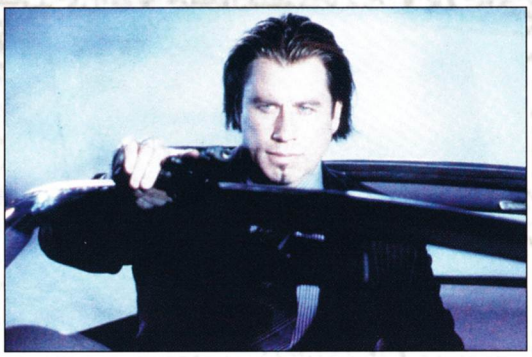
Светъл пример: "Матрицата". Показват ни за малко как Нио дреме пред компютъра си, колкото да отбележат че има такъв, после му врътват два едрокалибрени пистолета и го пускат в центъра на кютека.

[password: риба меч на екрана, шарани в салона]

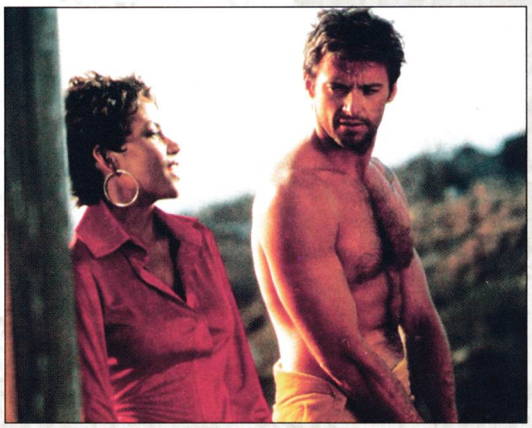
Твърдо решен да не отстъпва по нищо на конкуренцията, режисьорът Доминик Сена (скромната му филмография включва "Да изчезнеш за 60 секунди" с Никълъс Кейдж и Анджелина Жоли и "Калифорния" с Брад Пит и Джулиет Луис) следва изключително прецизно гореописаните правила. Наема за главната роля младия и обещаващ Хю Джакман (Улверин от "X-men") и още на петата минута не пропуска да го покаже гол до кръста с всичките му напращели мускули (тоя лицеви опори ли е правил докато е хаквал правителствени уебсайтове?!). Към двадесетата пък осигурява на мъжката част от аудиторията си обстоен поглед над голия бюст на Холи Бери, с което директно удря в земята "Хакери" където циците на Жоли се мярваха за малко.

Редуцира престоя





пред компютрите до необходимия, впредвид тематиката, минимум и пуска по мониторите им да се въртят забавни на вид кубчета (вирусът, както се разбира) като за сметка на това набляга на екшъна. За целта снабдява големия лош Джон Траволта (който поне не се съблича, слава Богу) с богат арсенал от автоматични оръжия и петдесетина кила експлозиви. Хю Джакман получава базука, за да не е капо.



[password: историята, в случай, че те интересува]

Шефът на тайнствена и очевидно престъпна организация (Траволта) предлага на гениален хакер (Джакман) баснословна сума, за да извърши едно практически невъзможно проникване. Къде е мястото на преждеспоменатите взривове, пушки и базуки в този така културно звучащ сюжет ще те оставя да откриеш сам.

[password: струва ли си петте лева?]

Определено. Сигурно казаното до тук те е накарало да си помислиш, че филмът е зверски тъп. И той е точно такъв, няма какво да се лъжем, но просто е изключително забавен в тъпотията си. Сена е крайно обещаващ режисьор с очевиден афинитет към големите звезди и бюджети и явно умение относно правилното им използване. Научил урока си от приятния, но твърде беден откъм действие "Да изчезнеш за 60 секунди", господинът този път е оставил на героите си време точно колкото да си разменят по две-три реплики преди да ги хвърли (в случая със скока от скалата - буквално) в поредната екшън сцена. С това очевидно е спомогнал сценариста (Скип Уудс, дебютирал в киното като сценарист и режисьор на свежата черна комедия "Четвъртък"), който, освободен от необходимостта да разтяга локуми, е успял да сътвори на белия си лист някои истински бисери, част от които надлежно са изброени по-долу.

[password: ключови моменти]

Екранът примигва. Запълвалото го допреди малко лого на фирмата Village Roadshow изчезва и на негово място се появява физиономията на Джон Траволта. Той се ухилва на камерата и споделя: "Знаеш ли какъв е проблемът на Холивуд? Произвеждат лайна, това е. Ама просто невероятни лайна. Виж, аз не съм някакъв изперкал кинаджия, който търси екзистенциализма в дима от цигарката си с трева. Остави настрана лошата игра, късогледата режисура и малоумните сбирщини от думи, които някои студия характеризират като "проза". Аз ти говоря за липсата на реализъм..."

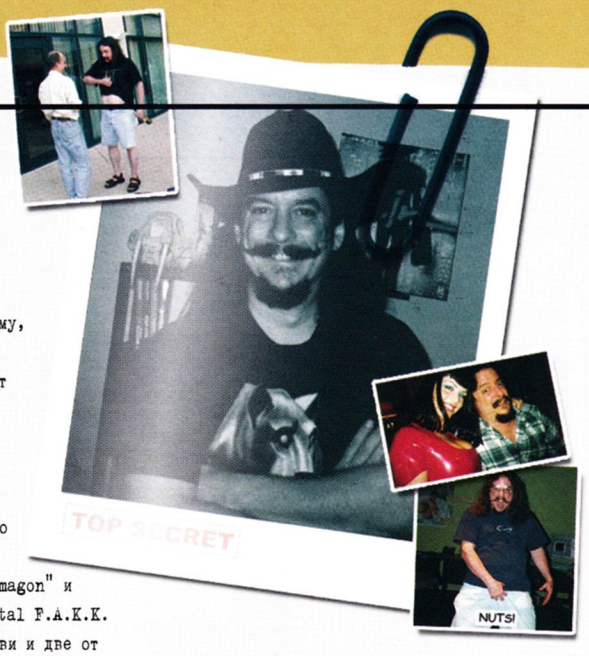
Следва цяла тирада, все в тоя дух. И по някое време се усещаш, че си започнал да кимаш изключително доволно. В последствие се оказва, че и Swordfish-а не се разграничава особено от лайняната категория, а реализмът пак има да носи извинителна бележка, но просто... Абе как да не простиш всичко на филм с такова начало?

"Искам да го направиш за 60 секунди" (обожавам авторите, които се гъбаркат със собствените си произведения) казва Траволта на Джакман и му прибутва един лаптоп. Разбира се, че от нашето момче се иска да извърши проникване, отнемащо на най добрите хакери по 60 минути, или нещо от сорта. В добавка хората на лошия се опитват да го разконцентрират. Вини Джоунс му опира пистолет в челото, а някаква руса сладурана му разкопчава панталона и започва да му върти свирка. Ще ме прощаваш, ама е култово.

Експлозията в началото е нещо, което не подлежи на описание. Просто трябва да се види. Повече от ведньж. Сена удря в земята и Ву и Уашовски, разтърсвайки ни с най-брутално замислената и заснета екшън сцена за последната петилетка. На всичкото отгоре въпросният взрив дори не е кулминацията на филма. Той едва започва.

Във филма участва Вини Джоунс, който явно е подписал дългосрочен договор със Сена. Подобно на "Да изчезнеш за 60 секунди" култовият бияч си отваря устата само ведньж. Но изрьсва нещо забележително ценно.

Ричард Грей



С тази статия ще се опитаме да сложим началото на новата ни рубрика - "Профили".

Идеята ни е тя да е посветена на известни личности от гейм-индустрията. Иначе казано на хора достатъчно добри в това, което вършат или просто колоритни откачалки. С което и от двете да са заслужили вниманието и уважението ни те ще се появяват на страниците на Gamers' Workshop. В контекста на казаното, след дълго обмисляне и тежки среднощни консултации с колегите, както и в компанията на няколко приказно изглеждащи булчи.. хм, бутилчици, единодушно решихме, че няма по-подходящ човек, с когото да започнем от..

Хм, не, не така - така:

Дами и господа, позволете да Ви представим Негово Величество Властелина на 3D-пространството, Кавалера на Архитектурната Разюзданост, Рицаря на Стълбите, Повелителя на Етажите, Патрона на Купона, Лорда на Котите - да се свети името Му и бог да Го пази - НЕГОВО ВЕЛИКОЛЕПИЕ:

Levelooooooooooooord!

За най-великия дизайнер на нива може да се говори дълго. За човекът, който твърди, че никога не използва чуждите идеи, колкото и да са му харесали, колкото и гениални да са хрумванията на другите и колкото да е голямо изкушението (пример за това са вратите в Half-Life, отварящи се само в една посока и принуждаващи играча да търси алтернативни пътища - хрумване, което Levelord намира за чудесно, но така и не използва). За професионалистът-пиянде (хех - това е майтапче, но не е тайна, че мосю Грей обича да си пийва качествено), който обаче никога не работи пил. Нужни са усилия, за да вместиш такава личност в една страничка, но все пак ще опитаме.

И така - роден на I5-ти ноември I957г., в Ню Хевън, Кънектикът, живял пак там до I968г., след което се преместил в Ню Канаан. До I976г. учил в щатския колеж в Пенсилвания, после постъпва във Флотата, където доста време е слухтял за лошите руски подводници. Напуска армията през I980г. и се мести в градът на ангелите. Получава техническо образование в областта на бизес-ориентираното програмиране от Computer Learning Center of Los Angeles през I99I. Има дипломи за компютърно инженерство и компютърна графика и дизайн.

Кога и как обаче се е извършила трансформацията на Ричард Грей в така любимият ни Levelord?

Първите си опити в областта на левъл-дизайна Levelord прави през не толкова далечната I994г., създавайки GrayDOOM - аматьорски add-on към Doom, съдържащ 4 нива - The Swamp, Imp Skull, Bad Water, и The Gauntlet. Веднага след това е нает от Apogee/3D Realms за изработката на нивата на класическата Blood.

Това е и началото на бляскавата му кариера. Очевидно доволни от работата му, Apogee/3D Realms го назначават на постоянна работа и за благодарност той прави половината нива на Duke Nukem 3D.

През I996г. Ritual Entertainment взимат едно от най-добрите си решения, привличайки го в екипа си. Там той създава add-on pack-а за Quake "Scourge of Armagon" и не много след това SiN и Heavy Metal F.A.K.K. 2. Между работата си в Ritual прави и две от нивата на American McGee's Alice, както и помага на Electronic Arts за Bond: Agent Under Fire (PlayStation2).

Това обаче е официалната версия... Според самия Levelord, преминаването му от 3D Realms към Ritual е било свързано с удар с тежък твърд предмет по главата, както и с обяснението, че адресът на семейството му е известен, така че ако може да направи някое и друго ниво за Quake... Веднага!

Шегата настрана. Факт е, че Levelord е един от най-известните левъл дизайнери в момента и че неговите нива, освен че правят геймърите щастливи, правят и още нещо - продават игри! Достатъчно е само да си спомним влудяващата архитектура на Sin. Както навремето беше казал и Freeman - просто най-добрите нива, създавани някога.

Можем само да се надяваме, че той няма намерение да напусне гейм-бизнеса, защото експириънса и визията, които получаваме, играейки игра, върху която е работил, трудно могат да се сравнят с други такива. Освен професионалист и съвсем нормален... ха-ха-ха, добре де - не съвсем - човек, Levelord е - както обичаме да казваме тук - ПИЧ!!! (Имах удоволствието да разменя няколко мейла с него и мога да Ви уверя, че е брутален тип). Защо фигурата и аурата му не се вписва в стандарта, който сме свикнали да наричаме "нормален човек" можете да разберете сами ако хвърлите едно око на личната му страница - http://www.levelord.com.

Но най-ценен го прави това, че той не парадира със странностите си, нито пък ги използва с комерсиална цел. Той просто си е такъв - жив, див и на изчезване. Един човек, който бих желал да познавам лично и такъв, с когото бих изпил всичката бира на света.

Само липсата на място ме спира да подкрепя думите си с повече реални факти (фрази). Но се надявам поне да съм разбудил любопитството ви - ако се е случило, останалото ще си го изровите и сами.

Това е засега...

Очаквайте в скоро време в жертва на любопитството ни да паднат още много знайни и познайни войни на компютърния фронт.

Un-DeaD

Един ден от живота на Levelord:

Most days are VERY typical. Wake up at about 4 or 5am. Shit, shower, and shave. Coat a Camel (lovingly known as a "Special Mule") with some of the Levelord's Homemade Hash Oil. Drive to the office and enjoy the Special Mule. Make levels for 8-I2 hours. Go home. Smoke a bowl, have a blast of vodka or three, play AoE, and watch the Discovery Channel. Sleep.

Любими неща:

Игра - Без никакво съмнение - DOOM!
Дума - "Fuck" - Мразя да бъда като всички останали, но понякога просто се налага да се присъединиш...
Музика - Yes и Led Zeppelin
Цвят - Синьо... и съвсем близо на второ място - жълто.
Web страница - Ritualistic.com, разбира се.
Анимация - Bugs Bunny, следван от The Simpsons
Облекло - Памучни дрехи. "Искам да бъда погребан с T-shirt и сини джинси... Просто в случай, че е завинаги"
Храна - Суши. Ако няма - и чийзбургер върши работа.
Държава - Ирландия и Норвегия.
Време - Дъжд... и близки светкавици... но не прекалено близки!
Животно - Котка.
Кола - Шевролет Nova от I970г.
Миризма - Сняг.
Число - I7.
Език за програмиране - LISP.
Език - Немски.
Секс поза - Задна пашка. На първо място, няма нищо, което да се сравни с гледката и усещането на женска опашка, когато е притисната. На второ място, ако имате малко коремче като нашият Добър и Скромен Levelord, в тази поза няма да имате никакви проблеми и няма да притеснявате партньорката си... Sorry, да не отидохме прекалено далече?
Питие - Водка

Неочакван разказ с кулинарен край

Туй се случило вчера, малко преди пладне, когато Тромчо за пореден път си разкървави носа с кирката за чистене на зъби."Хръс-хръс, какъф смотаняк сме отгледали за син"-каза баща му на майка му, която също беше трол.

-"Не само, че е с две леви ръце, но не знае какфо е"гравицация", "подмацване" и "умажение към възстрастните.Никой туй не си гу е позволявал, да си бърка в нощерата дето я има на фасадата си и да замеря после котката на цъцеда. А то да прави "туп" точно в киреча дет' гу сърбаше баща му"-продължаваше да пали фитили дъртата. -"И ма гледа 'кат идиот."

-Да го дадем на оня смахнат садист дето живей на гробищата(визира се новостроящия се жилищен комплекс "Модерен Дух"-9)-изтътна весело баща му, след което го подмамиха да отиде там. -"'Омооощ"-извика той подире им "Не мога сам да се измъкна оттука".

-"Да го духаш моето момче! Ние много те обичаме!"-проскърцори родителското дуо.

-"Ама аз така ще си умра тука!"-изви глас от дъното на кофата той.

-"За твое добро е!"-дочу.

-"К'фо по дяволите е т'уй"-изръмжа Кофан Вараджията страшно и се опита да го целне с лопата между очичките. "Ааа, вие сте ония дето ми пресичат цимента и ми препикават варта да и...хлъц...а!"-изръмжа още по-страшно той хвърляйки кофата в дробилката за камъни.

Тромчо светкавично извади кирката от носа си, разби цимента(колко лесно, наистина!) и избяга. Спря чак когато потъна до кръста в кал и вода. И се замисли. Когато троловете мислят, може да минат векове. Всяка сутрин около него се събираха стадо гуреливи риби.

-Вижте го бе-мисли! Камък-пък мисли!

-Камъче, измисли ли защо водата е мокра и защо белите червеи са най-вкусното нещо на света?

Първо се огледа и видя, че е потънал до шията в някакво блато, а насреща му се пулят дузина немигащи рибешки очи.

-Защо сте гуреливи?-попита.

-Ставаме рано, знаеш.

-Не си доспиваме!

-И бързо се залавяме заа..зъм, работа.

-И какво точно работите?

-Ооо, нямаше нужда да питаш-изпълняваме важна социална функция-ядем, серем а някои от нас ни изяждат!

-Но можем да изберем кой да ни изяде!

-Имаме и много други социални свободи, тъй да знаеш!

-Това с изяждането да не те притесняв-то е за благото на обществото и е голям кеф!

-Кое?

-Да се жертваш за другите бе!

-Аха!

Тролчето помисли още малко (към два-три дена)."Е, какво реши ли да ставаш част от обществото?"-попитаха рибите, когато Тромчо се опомни-"Да градим тази прекрасна общност...Ние Държава Рибландия".

-Абе що не вземете да си измиете очите, бе? Та това е едно мръсно вмирисано блато!

-Не е важно как изглежда, а какво пишат за него, виж!

Тромчо с мъка зачете табелката-"Развъдник за Рибъ-"Райски Кът". Лувът извън сизона-Строгу Зъбранен! Минетсерството (не се чете) ще Дири Строга Отгофльорца на Нарупипалите!". Тролчето не искаше да знае кой е тоя "Минетсерското" и защо се е загрижил за НДРибландия, но твърдо закрачи към хоризонта, далеч от гуреливите погледи на рибоците. "Къде хукна бе, идиотче? Остани при нас-ще си живееш царски! А може и да налапаш белия червей! Ще бъдеш свободен да избирааш!"-викаха подире му рибешките социопати.

-Не искам да бъда свободен да избирам бе, балъци-искам да съм свободен от избори!

Хоризонтът не изглеждаше по принцип много далеч (на около четири мили и половина), пък и Тромчо не бързаше. Вървя дълго, спа малко и непрекъснато мислеше. Изведнъж спря и заплака.

Малки обли камъчета се затъркаляха по скалистото му лице, удряхя се в гърдите му и тупваха меко в горещия пясък на пустинята. Вече знаеше защо наоколо има само дюни, дракони и бодливи храсти. Той имаше нужда от Цел и Приятели за да я Осъществи.

Премина толкова бързо покрай него, че всъщност видя само прашната му следа.

После го чу:

-"Ей, мъжки, що ревеш, бе?".

-"Тъкмо свършвах."-каза тролчето-"А, ти кой си?"

-"Аз съм си Аз"-отвърна лукаво Ягуара Спасов."А-ве тия неща дето ги набарабончи тука май са си чиста проба скъпоценни камъни? Що не взема да ти тегля един бой да ми изревеш още от тях?"-но Тромчо вече беше далеч, доколкото могат да тича бързо торба с камъни.

Най-после го срещна: като него обрасъл с лишеи и цял в пукнатини човъркащ нещо по лист хартия.

-"Здравей"-каза нашия герой-"Не сме се виждали преди. Как ти викат?"

-"Друм."-отвърнаха му."Работя много, получавам малко, но се кефя."

-А, какво работиш?

-Пиша!

-За какво?

-За това, което ме кефи най-много!

-И какво е то?

-Камъни.

-Не разбирам.

-В камъните има много повече отколкото изглежда на пръв поглед.Когато си направен от камък никой не те взима насериозно. Каквито и дрехи да облечеш, рано или късно те се протриват на лактите и коленете и оттам гордо щръкват каменните ти атрибути. От друга страна с такива лакти по-лесно се блъскаш в обществения транспорт, а и коленете не те болят от продължително лазене.

-"Разбрах. Ако някога имам малко тролче никога няма да го карам да си ляга след "Лека Нощ Деца"-грейна Тромчо.

-"А-ми! Ще му тегля един бой и ще го пратя гладно в леглото!"-но това не беше негова реплика, а на един минаващ палячо със захарна пръчка в гъза.

А мислите на Тромчо вече тичаха по пътеката, която му показа Друм:

Пуйче младо, не слушало мама.
Духнало от курника да види свят.
Срещнали го три танкиста,
с пет литра водка и без мезе.
Скачай в кацата със зеле,
изревала триглавата ламя.
"Може, но първом трябва
"Дау Джоунс" да видя на борсата."
Алчен поглед то забило
в страниците с Далаверата-
Търговията вървяла
"най" със пуешки яйца.
Минало година време.
Разрастнала се фирмата.
В нея били: Три Танкиста,
Дау Джоунс и Пешо Пуйката.
Яжте пуешко със зеле.
Глозгайте внимателно всяка кост.
Препоръчваме ви ние,
и касапина-чичо Дрозд.

Don Pepino

www.workshop.netbg.com

Автор: Groover

Verbatim MP3 Player

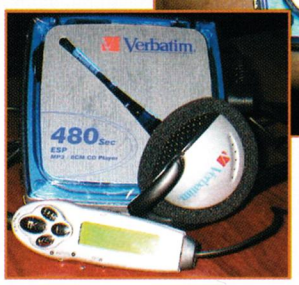
Тествано в редакцията

След като толкова много писахме за MP3 плеъри по света, време беше една такава машинарийка да кацне в редакцията, за да бъде подложена на старателна дисекция. Фирма "Елтрейд 93" ООД, която е официален дистрибутор на Verbatim беше толкова любезна да ни предостави MP3 плеърът на фирмата, който от около месец се предлага на българския пазар. След като си имахме пациент, ние решихме да извадим скалпелите и да започнем операцията. Преди това нямаше как да не се възхитим на външния дизайн на джаджата. Красива сребриста кутийка със син прозрачен пластмасов капак. MP3 плеърът на Verbatim използва 8сантиметрови CD-та, което ще рече 230MB музика на дискче. Предимствата спрямо 5,25 инчовите дискове са очевидни - размерът има значение! Цената, която трябва да заплатите за възможността да натикате MP3 плеъра в джоба си е близо три пъти по-малкия обем.

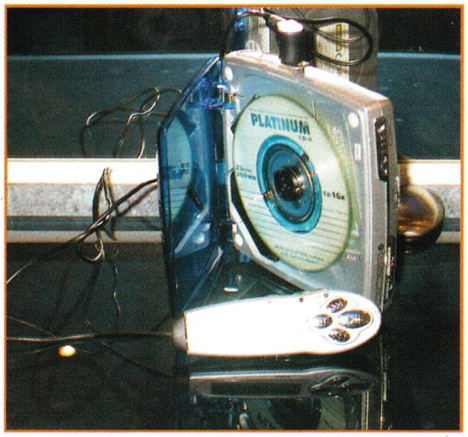
След като се насладихме на дизайна, погледът ни се насочи към останалите компоненти, които надничаха от картонената кутийка. Прекрасна окомплектовка! Освен устройството, там имаше и едно дебеличко ръководство (на няколко езика, без български за съжаление), четири NiMH презраждаеми батерии, зарядно устройство (когато е включено към MP3 плеър той работи и едновременно зарежда батериите) и дистанционно управление, За малко да забравя слушалките Verbatim, които въпреки малкия си размер успяха да засрамят с качеството на звука си, доста по-големите си събратя.

ТЕСТОВЕТЕ

Първото нещо, което ни направи впечатления при MP3 плеъра на Verbatim бе прекрасният звук, който той възпроизвежда. Просто няма да повярвате колко чист звук излиза от малката машинка! Единствената ни забележка бе недостатъчно мощния бас, но слушалките просто нямат необходимия обем, за да се справят отлично и по този параграф. Втората добра новина е бруталният antishock protection на устройството. То записва MP3 файла в 8MB си буфер и това му помага да хаби по-малко електроенергия и да бъде устойчиво на всякакви външни интервенции. Какво ли не правихме - танцувахме, скачахме, тичахме, дори и на препълнен автобус го качихме - на Verbatim-а не му мигна и окото. Дори и за миг не прекъсна просвирването на Mp3-тата.



Дистанционното на апарата (което се закача с кабел към устройството) има двуредов LCD дисплей. На първия се изписва името на песента, на изпълнителя и албума, от който слушате песента. Всички тези данни се точат от ID3 тага на MP3-то. Ако те отсъстват или имат неблагоразумието да са на кирилица (патриотизмът е нещо толкова хубаво, колкото и нерационално, щом става дума за компютри) на дисплея няма да се покаже нищо. Вторият ред показва номера на албума, номера на песента и времето което е изминало от началото на песента. Което ми напомня, че MP3 плеъра поддържа до 8 нива на поддиректории (които коректно разпознава) и до 630 обекта (файлове и директории) на диск. Напълно достатъчно, като се има предвид, че става дума за 230MB диск. Нямахме никакви проблеми с четенето на директориите и файловете, дори след като умишлено надрахме (леко все пак, да не ставаме варвари) повърхността на единия носител. Плеърът коректно възпроизведе и песни записани във VBR формат. Еквалайзерът има 5 режима: Jazz, Pop, Normal, Rock, Classic, за съжаление не можете да го настройвате по собствения си вкус и да записвате своя собствена настройка. Също така плеърът не може да възпроизвежда ASF формат, а не е предвидена опция за софтуерен ъпдейт на firmware-а.



При максимална сила на звука плеърът издържа около 6 часа с две нови AAA батерии. Ако не се правите на музикален екстремист, може би ще издържат и около час-час и половина в повече. Със NiMH батерии положението бе по-лошо. До пълно разреждане можете да се насладите на 4-4,5 часа музика. Постижението в никакъв случай не е върхово - някои MP3 CD плеъри стигат и до 10 часа просвирване с един диск, но е напълно прилично.

ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ ДУМИ

Отрочето на Verbatim работи без проблем с всички видове 8см-ви CD медии, които могат да ви хрумнат CD-RW, CD-та записвани в смесен режим(аудио тракове и MP3-та), музикални CD-та, мултисесийни дискове и CD-R. По време на тестовете устройството се държа стабилно. Единственият дефект, който успя да се появи след продължителните тестове бе странен софтуерен бъг, който понякога се появява при преминаването на плеъра в Power Down режим (за да се удължи живота на батериите). Когато решите да пуснете някоя песен, LCD дисплеят просто изписва Connected и всичко замира до този етап.

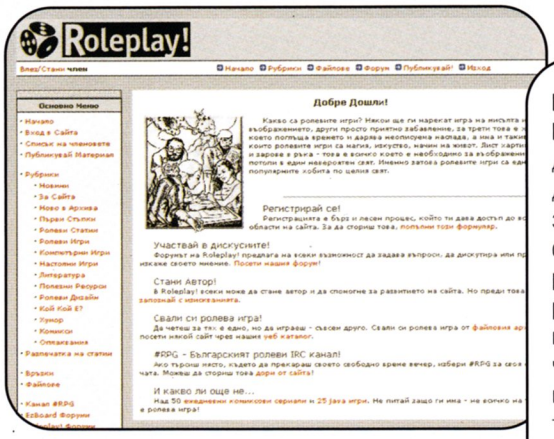
Като цяло Verbatim MP3 плеърът ни изненада приятно с качеството на звука си и стабилния си antishock. Устройството е приемлива алтернатива на побиращите повече музика, но доста по-големи MP3 CD плеъри и по-малките, но доста по-скъпи плеъри с Flash памет. Препоръчваме ви да го имате предвид, ако сте решили да се сдобивате с MP3 плеър.

Плюсове: Красив и изчистен дизайн. Дуракоустойчива механика. Кристален звук. Удобно управление. Осем мегабайтов антишок буфер. Отлична окомплектовка.

Минуси: Невъзможността потребителя да дефинира свой собствен preset в еквалайзер-а. Липсата на поддръжка за asf формат и ъпдейт на firmware-а. LCD дисплеят на дистанционното управление можеше да бъде поне триредов и да се опреснява по-бързо.

Интересни сайтове

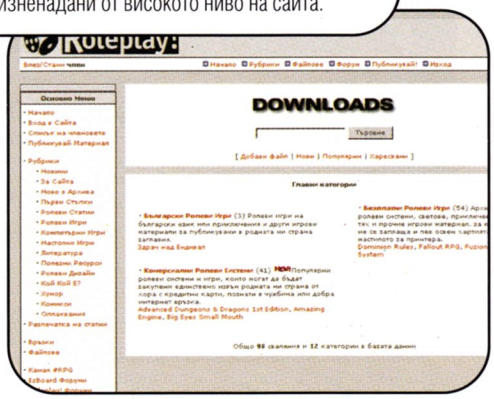
Автор: Chappy



Roleplay

http://roleplay.rpgbg.net

Наскоро отново отвори врати сайта за ролеви игри - Roleplay
Както вече знаят тези, които са го посещавали, колегата Chappy е основното действащо лице зад канския труд, който е трябвало да бъде хвърлен, за да придобие сайта подобен изглед. А той по нищо не се различава от тези на големите западни ролеви портали. Адресът буквално прелива от информация, която ще се стори като манна небесна на хората, които милеят за настолните и компютърни ролеви игри. Сайтът е организиран изключително удобно - навигацията между различните рубрики е елементарна, има опция за търсене, а като за капак на всичко имате възможност да видите името си (а и банера си - но за това ще прочетете, като отидете на самия адрес) сред хората, които захранват портала с новини. Както се полага на всеки сероизен сайт, Roleplay има различни форуми (интересни ще ги направят хората в тях), а след всяка статия човек може да изкаже съгласието си/несъгласието си с автора. Казано накратко - ОТИДЕТЕ И ГО ВИЖТЕ. Определено ще останете изненадани от високото ниво на сайта.



Just So

http://www.justso.com/

Статиите за компютърни игри, които са достъпни по хилядите специализирани сайтове из Интернет, са често просто част от огромната машина за пари която интерактивния пазар представлява - тонове хвалби чиято цел е да приктиват всички недостатъци и бъгове, често в сухарски стил, който трудно предразполага човек да се наслади на четивото. А да пишеш за компютърни игри е изкуство! Авторите на Just So Reviews комай са също на това мнение, защото на техния сайт развлекателния бранш се обръща с главата надолу. Той предлага новини и статии за нови игри в специфичен хумористичен стил, изпълнен с черен хумор и ирония. Тук може да намерите новини, статии, прегледи на най-новите заглавия, както и форум на който да изкажете мнението си за острата ирония на създателите на сайта. Ако търсите друг поглед над любимите си заглавия и сте добре с английския език за да разберете шегите - този сайт има с какво да ви зарадва.

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

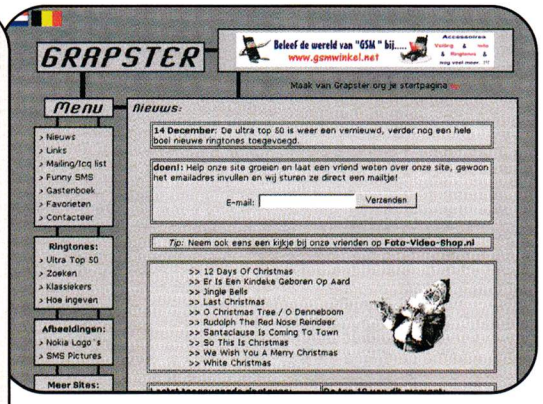
www.download.bg

Софтуерът, който ви трябва !

GRAPSTER

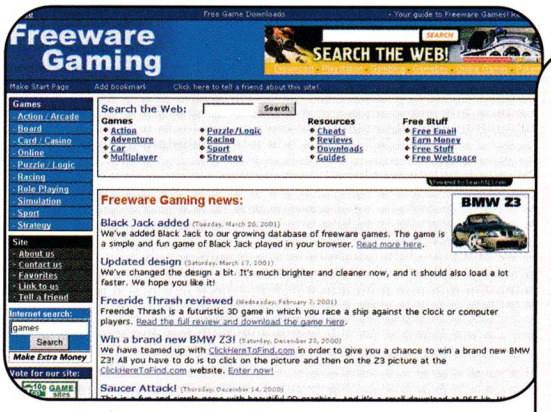
http://www.grapster.org/

Отмина времсто когато GSM-ите бяха смятани за лукс или за ценна придобивка, свързани с определена социална прослойка. Технологичният прогрес, непрекъснатия спад в цените и появата на нови и нови модели с всякакви възможности доведе до момент, в който почти всеки може да каже, че може да си позволи да бъде търсен от всяка точка. Но не му е мястото тук да умуваме що е мобилен телефон и има ли почва у нас. Според авторите на Grabster, днешният потребител на мобилни услуги има само един-единствен проблем - и това е не как да си плаща сметките, а каква мелодийка или картинка да му тури! На този сайт ще намерите хиляди мелодии и стотици картинки, както логота така и SMS изображения, с които може да разнообразите и индивидуализирате своя мобилен телефон. Избраните картинки се изпращат директно до мобилния ви телефон след като въведете номер - и може да сте сигурни, че МобилТел АД е включен в сайта! Виж, засега абонатите на Глобул ще трябва да пият по една студена вода. Иначе имате избор между стотици категории, изпълнени с всякакви вкусове и стилове - от класика до най-новите денс и техно хитове. Сайтът може да се похвали не само с голям избор, но и приятен, сив интерфейс с минимум графика.



FREEWAREGAMING

http://www.freewaregaming.com/



Има една поговорка, че ако има нещо по-добро от хубавата компютърна игра, то е безплатната хубава компютърна игра. И това не го е казал някой от онези батковци от площад Славейков, които в мраз и пек стоят зад сергиите снабдяват българския геймър с най-новото, което може да не намери... е, без кутийка и книжка, но пък на далавера. Казал го е някой като тези, които са направили сайтът FreewareGaming.Com, портал посветен на безплатните компютърни игри. Тук ще намерите последните новости от сцената, информация за нови версии, огромен файлов архив и дори ръководства за игри. Всички тези налични ресурси са подредени по жанрове в 12 категории. Сайтът има приятен интерфейс, който не изненадва с нищо ново, но затова пък е лесен за използване. Независимо дали си търсите пасианс, триизмерен екшън или ролева игра за няколко часа отмора и не претендирате да е с невероятно качество (както и изисквания), а и най-вече не ви се ходи до Славейков... изтеглете си нещо от от този сайт и няма да съжалявате. Viva Freeware!

BROWNFISH

http://www.brownfish.com/

Ако имате достатъчно добра връзка която да позволи свалянето на streaming video, със сигурност може да намерите този сайт изключително интересен. Brownfish е архив на независими, алтернативни кратки видеоклипове, майтапчийски клипчета, сериали и анимация, които може да гледате през браузера си напълно безплатно. изборът е обширен и покрива почти всякакви вкусове. Съдържанието варира от миловидни клипчета до истински гротески. Тук дори може да откриете пародия на "Междузвездни войни", превърнат от приключенска сага... в любовен романс. Повечето клипчета са заснети от аматьори и това си личи, но от друга страна това придава един невероятен дух на типично "гаражната" продукция изложена на този сайт. Дизайнът на Brown Fish си пада малко алтернативен, което би трябвало да се чете - базиран на Flash, труден за навигация и не особено дружелюбен.

SYKO TOY

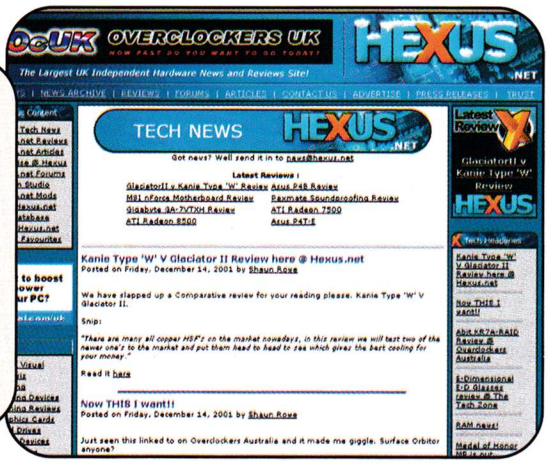
http://www.sykotoy.com/

Манията, зародила се в Япония с масовите пиукащи Тамагочита, достигна своя връх с Покемон истериите, които завлядаха конзолите (не без масовия маркетинг на гиганти като Nintendo и Hasbro). Тя постави началото на един своеобразен жанр игри "развиване и схватки между виртуални животнки". Макар мнозина да предполагат, че това са забавления предимно за малки хлапетии без никакъв замисъл, това не винаги е така. Тези игри често имат тактически, и ролеви характер, макар прикрит под миловидната опаковка с надпис 6+. В тях, играчът получава свое собствено "животинче", за което трябва да полага постоянни грижи, а зверчето се отплаща като расте щастливо и трупа мускули, след което поема за близката арена и ги премерва с другарчето си, което принадлежи на друг "треньор". Пример за такава игра е и Syko Toy, но с малката разлика, че тя се играе изцяло онлайн, но със собствен клиент, който може да бъде изтеглен от сайта. Нужно е преди това обаче да си създадете акаунт и да си изберете дигитален "любимец" от големия избор на сайта. Самият клиент не се нуждае от нищо особено - Celeron 300 и 32MB памет, както модемна връзка която позволява 56 килобита трафик. Той има изключително професионален вид и графично нещата в играта са на прилично ниво - не е 3D, но не е и грозно. Възможностите са твърде много за да се изреждат, но си струва да се отбележи възможността да участвате е огромни турнири, в които трупате пари с които да отглеждате своя избранник, а той - опит и нови удари. За изграждането на добра общост са пуснати форуми на които може да размените някой съвет или зададете въпрос, и дори чат канал. Самият сайт е шарен и добре изпълнен, използващ в пълна степен Flash технологията.

HEXUS.NET

http://www.hexus.net/

Намирането на хардуерните новини из Интернет е сравнително лесна задача, но намирането на добро мнение относно избора на "железария" която да поставите в компютъра си е винаги относителен и труден за решаване проблем. Ако търсите новости и статии за това какъв компютър и какви части да си вземете, ще намерите такива в най-големият английски независим сайт за хардуерни новости - Hexus.Net. Макар и да не се отличава с нещо особено спрямо конкуренцията, тук може да намерите полезна информация. Сайтът е ежедневно обноян с материали, разделени в множество категории - процесори, дънни платки, хард дискове, памет, графични и звукови карти, охладителни системи. На разположение на закъсалите са големи файлови архиви с драйвери и тестов софтуер който може да ви потрябва. Сайтът има много добър дизайн и се използва лесно и интуитивно.



Хмм,
Как да го започна това писмо… а, добре-започнах го. Ами здравейте значи. Отдавна си мислех да ви драсна (образно казано) едно e-mail-че, но, като се замисля, единствената причина да не съм го направил до сега е, че поради някаква причина ме е страх от Freeman. И аз не знам що-като сме се виждали изглежда симпатичен, ама в отговарянето на писмата нещо на агресия го удря.
Anyway, защо съм седнал да ви губя времето (че и моето собствено) с глупости? Ми не знам - просто така - да покажа съпричастност. Следя ви от първи брой до сега и да не си кажа! Ми не бива така - не е редно. Та за това ми беше главно идеята да си кажа, че ме има и ви обичам (без хомо асоциации ако може). Е, и други още едно-две неща ми се въртяха в главата. Та да почвам под ред:
1) И мен преди по ми харесвахте. Имаше една хаотичност във вас, която винаги ми е допадала. За съжаление, обаче си мисля, че по-скоро аз съм се променил (дали не четох подобно изказване). И така да е, обаче, вие пак сте си неповторими.
2) Таблиците - евала за тях! Просто не знам какво щях да правя без тях на Starcraft (ех младост) или на Diablo 2. Това е още едно нещо, за което всички други ги домързяваше и само вие хвърляхте светлина в мрака.
3) Доколкото видях от сайта и на вас ви е харесал "A.I.". Защо не си направите труда да драснете нещо и в списанието за тоя уникален филм. На хартия някак си е по-прегледно и остава за по-дълго, а лешперите от киносписанията така и не го оцениха по достойнство.
4) Throne of Bhaal - ще ме прощавате, ама не мога да не взема пример от колегата с Civilization-а и да не си излея мъката, отровата и останалите телесни секрети по тая тъпа игра. Абе как е възможно, кажете ми, да се направи такова дебилско продължение на такъв шедьовър, какъвто е BG2! Отговор - не е възможно. Балансирана ли е според вас тая игра, в която моят dual class 7 level fighter, 26 level mage за цялата игра не е направил нито една магия. Това важи впрочем и за cleric-а и за druid-а. Като се изключи призоваването на Planetar-а (отделно, че с него няма нужда от други герои в групата ама и това е "много" балансирано) и на някой принц-elemental, всички сме на мелето. Такива магьоснически двубои, като в BG2 тук просто не са възможни, щото всичко е имунизирано срещу каквито и да било магии а и по принцип, като го млатиш достатъчно дълго с някой "Всичкоубиващ-мегастрахотен-меч" рано или късно дава фира. Еми аз съм просто засегнат!
5) Както си личи от 4) аз си падам по rpg-тата (истинските - не Diablo I Silver). До сега най-яката, която съм играл, е P.S. Torment. Даже и книжката прочетох. Е това е наистина уникална игра. Та, на въпроса: "Има ли някаква, дори и съвсем минимална надежда да се прави нова игра по Planescape?"
Ами стига съм ви губил времето, това ми беше мъката. Продължавайте в същия дух - посоката е повече от правилна - вервайте ми. И не се поддавайте на мързела, щото видяхме как свършиха тия дето много ги мързеше!
Аре чао (за сега)

Roland_of_Gilead

Еех, хаоса, хаоса…
Той е в основата на всяко значимо начало във Вселената. Хаосът кипи от стихийност (стихийността е хаотична), чиста, концентрирана енергия, цвъртяща, беснееща във всички посоки. Красива и съвършена в своята неконтролируемост. Човече, по-добре не можеше и да го кажеш. Но, знаеш как е - рано или късно редът се намесва и прецаква нещата :).
Е, това е само гола теория, разбира се. Спорна при това, но сега не му е времето нито това му е мястото, да бистрим фундаментални куесчъни.
Колкото до Изкуствения Интелект, какво да кажа - не го гледах. Юлиян (Groover) просто ми спомена, че е някакъв нелеп, футуристичен преразказ на Пинокио, който дори би могъл да бъде и хубав, ако беше с един час по-кратък или по-малко лигав, точно в тези 60-тина минути. Не, не съм фен на подобни мелодрами. Сигурно съм лешпер, не знам. Сашо го е харесал, сигурно и той си има причини. Въпрос на вкус, както с всичко в живота. Аз например зверски се кефя на Памела Андерсън, ама колегите все й намират кусури - руса била, оставяла си червилото по джойстика, не знам какво си. "Абе я майната ви на всички - им викам - кой е тоя дето се чувства мъж и ще тръгне да й откаже, ако премигвайки трепетливо с миглички вземе, че му поиска?"
Та, така…
Иначе за Throne of Bhaal лично аз нямам коментар, доколкото знам Илиян (Whisper) споделя мнението ти, но не е чак толкова краен в оценките си. А колкото до нова игра по Planescape не се очертава нищо такова. Поне не и нещо официално. Както разбрах типовете от Wizards of the Coast са решили да не поддържат повече този свят, а да се съсредоточат само върху три от най-популярните от тях. Единият, естествено, е AD&D, на другите два им забравих имената - сори, не съм на "ТИ" с RPG-световете.
И накрая - не, не сме мързеливи. Споко!

Freeman

Мдааа...
"…Мммм....не бе....не бе....не биий по него от близо, не!!!!!!
По дяволите ти ***** *******!!!!! Не се бие така!!!!!! Първо му пускаш Bone Spear и тогава, кат ти дойде отблизо, почваш да го млатиш. А? Нямаш Town Portal!? Срамота!!!! Тичкай до града ся!! К'во значи мързи те? Тичай да не затичаш до гробището!…"
Т'ва е мойто типично ежедневие. С моя приятел тука се опитваме да бием Диаблото на Хелл, ама ти сам знайш т'ва е трудна работъ. Хммм... седъ сиази на мойту дивани и си чита новя Workshop... Посли си седъ на мойту компютърчи и си слюшам Dimmu Borgir... Да им пищя ли? В тоз момент ангелъ в мен кааа:
- Недей да пишеш, а по добре се заеми с класното по геометрия, кой ше доказва еднаквост на триъгълници утре, а?
В тоз момент излаа някъв дявол и вика:
- Глупости, ко ти дреме за онова класно, а? Пиши им ма! Та аз дажи ни знъм за кво да ви пишя. Аз съм един простъ фенъ на туй списание. Мноу е добро. Кат'че ли по-намалъвъте грешкити в последнити броеве. Друго - Шо не направите отделно друго списание, коет да са каа FantasyShop? Да има малку арпиджитъ туй онуй... А! За малку да забравъ... Цинътъ! Многу е! 5 кинта! Вие поне го праете по-дибело така, да си струва цинатъ. Можи ли тъкъ. Един Гейс Машиин струа 3.90!!! А е с два диска, кат понякога има и пълнъ игричкъ. Хммм.....влазям и пу някогъ в чатъ, ама не много честу. Е, аз ви каам пишете за повече ръпъгъта! Многу са яки!!! Усобену Icewind Dale! Може даже да съм един от малкоту хоръ, които ша кажат думи от сортъ на: Counter-Strike е боза! Тва е ебати шибанатъ игръ!!! Да мре!!! РПГ и туй е!!! Е и Диаблу джитъм от време на време...
Аааа... кво стана? А? Дигнал си 63 ниво некромансер? Браус!!! Днес ша превъртаме ли? Ок. Чай, че тукя пишъ некво писмо до ония....абе ония....абе не помна ка се казваха....май PCshop или нещо от сорта...
Аре чау!!!!!!

Ianis4o

Здрав…
"…дух в здраво тяло, мамата си е…"
Обратен Ефект са твърде яки, мдааа.
Хиподил също.
Мдааа. Факт!
Тааа… Смлатихте ли го Гяволчето на Хелл? Горкото. Срамота! И сега тати Хелл сигурно ще ви нарита задниците, ако ви спипа, затуй си се покрил. Уж писмо пишеш. Хе-хеее. Ма и ти гявол го раздаваш, май?! Бе, карай - както и да е. Я да вида сега за кво пищиш.
Мдааа, хубу си е списанието, верно! Виж, тва за арпаджика много не схващам, питах тука и колегите - никой не го обича. Бе ти как го ядеш тва чудо, бе, приятелю. Си един фантастичен шоп направо. Те, верно, тука по шопско много налитат на арпаджик, ма ний как сме се събрали в таз редакция предимно все провинциалистчета, селянчета, простаци един вид - скромни хорица, дай ни на нас мръвчица, блажничко нещо - рибица, филенце, вратни каренца…
Ся, глей кви ги говориш - некви гейове излизали с два диска на цена 3.90. Ми гейове бе, ман - кво повече да ти кажа. Ний да ти мязаме на гейове? Ей тва само, искам да ми кажеш?…
Ми ади, като имаш отговор, пищи пак… :)
No offence, man!

Freeman

Здравейте, хм, тролове? :)
Писах ви преди известно време като смятах, че това ще си остане първо и последно писмо. Но уви! изкушението надделя и ей на пак реших да ви тормозя. Бе гледам, пищи народът по страниците на списанието и не знае какво иска. Тая корица, горката, във всенароден проблем я обърнаха! :) Мен си ме кефи, така че ще ви пощадя от поредния коментар.
Обаче гледах филмчето, дето е на CD-to. Кефите бе, кефите.
Ей, все едно нас гледам у некоя кръчма! Даже се сетих, че преди години се бях запознала с един от вас, ама пусто - лица помня, ама имена хич. Както и да е...
Ама задачките ви - и те кефят - изтормозих тука народа да решава. Идилична картинка - дърти магарета седят и смятат. Тъй де, по-добре пияници да тъпчат с винце, отколкото да си го изливат в гърлото. Не зарад друго - за мен ще остане повече! Хихихи…
Седя и мъдря - да ви ударя ли една градивна критика, та да ми теглите една... абе влачи, то от толкоз градежи, тухли не останаха вече.
Айде чао ви, пък съ надявам след месец-два-три да не мъ удари пак музата

Крис

Абе я кажи коя е кръчмата,
Че да са покефим малко "live", тъй да се каже - ти на нас, ние на теб.
Първо над масата, после и под нея…
Абе, както дойде. И каквото стане…

Freeman

Здравейте пичове!
От доста време се каня да ви пиша пак, защото последния път беше някъде преди около година.
По принцип смятах т'ва да стане след излизането на 9 брой, защото той заедно с 8-ми много (да не кажа прекалено) ми харесаха.
И си викам, ето на повод да им напиша едно письмце със суперлативи.
Хареса ми това, че отново сте си вие, или както каза Freeman: "..., то се дължи на факта, че за първи път от доста време насам в скромната ни редакция се възцари настроението, духа и атмосферата от предни славни години."
Мда, и тва не го казвам само защото съм прочел предното изречение, ами то просто си личи, статии като: The Thing, Soldier of Fortune2, Age of Mythology и т.н.
Зарадва ме и това, че броевете са вече "здраво" залепени и не ти се разпада след като го отвориш.
НО...
...но уви, след тези два хубави броя излезе следващия 10-ти, които беше пълен с "бъгове". Ей, не ме разбирайте погрешно. В броя не ми харесаха определени неща, а не като цяло.
Та да започна от самото начало...или по-точно в момента, в които си купих новия 10-ти брои. (значи не искам да приемате доло написаното като критика, а като забе-

лежки)
Първото нещо, което ми направи впечатление след като разкъсах найлончето е, че броя беше с два "ЕДНАКВИ" диска, два "ЕДНАКВИ плаката"... и страниците бяха разлепени. Също така ми се видя, че броя беше с повече страници (бая повече) от преди, и си викам, брао бе, найнакрая ги увеличиха тези страници. Е да ама... пак почти всичко вътре беше по две, т.е. страниците се повтаряха и в крайна сметка моя брой беше някъде около 100 страници (защото не всички се повтаряха, иначе щеше да излезе 150 страници). Лошото е тва, че не ми се случва за първи път да си взема "два броя на цената на един"!!!
Друго нещо, което ми направи лошо впечатление, е грешката на корицата (която се различава от тази която сложихте на сайта). Там ише:"Списание за компютърни игри", а под него "Компютърни игриIМултимедия" !!!
Малко тъпичко се получава, ама..., а иначе корицата си е супер яка, и разположението на надписа "Gamers Workshop" ми харесва.
Така, сега за съдържанието.
Не ми хареса статията за FIFA 2002, някак си ми се видя постничка, свикнал съм с по-подробни рецензии, а тази по би прилягала на списание като PC Mania или PC Club, но не и на Gamers Workshop.
Виждам, че сте променили и хартията, на мен и така ми допада.
Струва ми се че май прекалено късно се снабдявате с игрите. Аз например бях превъртял игри като AquaNox, Deadly Dozen, Battle Realms и Return to Castle Wolfenstein доста преди да излезе настоящия брой. А в момента играя Atlantis3, Wizardry 8 i Comanche4. Надявам се в следващия брой да има рецензии на споменатите по-горе игри.
П.с.Вече в трети пореден брои се набиват на очи разни грешчици, като: P2 600Mhz; P2 500Mhz или P3 450Mhz, които взеха вече да дразнят. Аре постарайте се за в бъдеще да не се допускат повече. А пък и до колкото се сещам тези грешки бяха запазена марка на едно списание на име Master Games. А то дали съществува още, щото нещо не съм го виждал по сергиите много отдавна?
И този саит маи много го пренебрегвате, защото правите update в месеца веднъж. Отнасяйте се малко по-сериозно към него.
BYE

[ХапсТер]

"Пази Боже сляпо да прогледа".
Та да види, туй що не е за гледане. Едно ще ти кажа: върни го този брой в редакцията, ще ти го подменим. Аз лично си събирам подобни "нестандартни" екземпляри и съм готов наистина да ти изпълня малката мечта - 2 за цената на едно. Ще получиш два броя за този. Ей ти на - далаверка. Та на свой ред искам да те попитам - предполагаш ли някакво по-специално отношение от наша страна към теб, някаква конспирацийка? За толкоз специален ли се мислиш, наистина?
Абе ти като пишеш, така - за разнообразие, даваш ли си зор да помисли? Как според теб да проверим всеки от хилядите броеве, за да отделим петте дефектни (за един от които, както разбирам си абониран) от тях, които по принцип винаги си ги има? 'Ми има си начин да не ти се случва това, бе приятелю - отваряш на сергията списанието, проверяваш, ако има дефект - връщаш. Толкоз! На всичко отгоре си тръгнал да се оплакваш, че си получил два плаката и два диска?
Виж тази забележка за конфигурациите я приемам напълно и... хм, за този брой вече е късно, но в следващия ще се опитаме да елиминираме този досаден недостатък. Грешката за повторения надпис в корицата също е наша и е чисто техническа, просто единият от надписите някак си е останал от файла на предната корица - не сме идиоти, за да презентираме едно и също (компютърни игри) два пъти, при това с различен шрифт. Ти обаче си лъжец. Не е възможно, повтарям - НЕ Е ВЪЗМОЖНО да си превъртял, която и да е от изброените игри преди да излезе предишния брой, камо ли всичките на куп защото (като изключим Aquanox, която имаше ранна немска версия) те още не се бяха появили дори на пиратските сайтове. Не е възможно да си ги имал преди тях или даже преди да се появят на Славейков. Ако е така, хм, ами да те направим снабдител на списанието, какво ще кажеш?
Бааси пича!

Freeman

Здравейте, о вий...
Тролове могъщи, нека силата в ръцете Ви никога не намалява, нека огънят в пещите Ви никога не гасне, нека чуковете Ви не изтъпяват, и зъбите Ви никога не сменят собственика си!... или с прости думи:
Как сте бе хора, радвам се да ви видя!:)
Та така, не знам от колко лета насам все се каня да ви пиша... не не, няма да почвам да се извинявам, просто съм си мързелив, и единствено един як ритник в гъза, може да ме накара да запретна ръкави и да се отдам на литературната си същност. Като споменах ритник, ... абе аз съм много добър човек, или да го наречем добродушен, или казано с няколко думи, въпреки своите 1.92см не налитам на бой ако не съм принуден. Веднага се обосновавам, за да не оставям Вас, о вий могъщи...и т.н. в недоумение.
Значи чета си аз вашето отроче No.10/2001 и след всички прекрасни статии стигам до рубриката "Поща"... хубаво, та значи това което нарекох по-горе "ритник", даже "РИТНИК" беше писмото на някой, който дори не си беше написал името, само ще спомена, че въпросната личност е "студент 1-ви курс приложна математика". Цитирам тази част от писмото, която ме огорчи най-много:
"...А за демотата...най-добре пускайте само демота на готини игри, извинявайте ама кой ще седне да играе тая супер тъпа игра дето симулира танк. Ебати скуката.... То никой не може да ви накара да играете тъпи игри, естествено (спортни и секви други симулатори примерно)." За мен тези няколко "безобидни" за друг реда, ми подействаха като жесток шамар, не само лично към мен даже, а към всички онези които ценят симулаторните игри. Наистина, не искам да падам до нивото на разни безскрупулни типове и да започвам с ругатните, ама кажете ми как да не се ядосва човек? С надеждата че писмото ми ще бъде публикувано, искам да кажа няколко думи на онзи "студент 1-ви курс приложна математика": Виж пич, не знам от коя дупка си се пръкнал на белия свят, и не знам в коя си се скрил от дневната светлина, но си личи, че връзката ти с хората и действителността се ограничава до XXL след полунощ и "Искрено и лично". Съдейки по това, че си "1-ви курс", си на около 18-19 годинки и жълтото около устата ти още си е там. Надали си спомняш игри като "SUB", "Airborne ranger", "Silent hunter", "Fast Attack", "M1Abrams" и т.н., без да се връщам още по-назад към хитове като "Gemstone warrior" или "Aztek", защото ти никога няма да имаш щастието да ги изиграеш. Кой си ти, че да даваш оценка за това коя игра е "тъпа" и коя не? Нима още не си разбрал, че има игри за всички хора или искаш Gamer's Workshop да издава отделен брой само за теб? Ако някога се навият да издадат подобен брой, то в него като единствено и най-подходящо ти заглавие ще е това на "Schizm"/мойте най-големи уважения към играта, но оставам с усещането, че името й е съкращение от "мазохизъм" с едно "s" за благозвучие/, и то не заради нещо друго, освен за това, че с нейна помощ ще можеш да се дипломираш в специалността "приложна математика". Искам да знам, ти виждал ли си игри като "Flanker 2.0", "Longbow 1, 2", "Panzer Elite", "Hind"? Някога правил ли си кацане на самолетоносач при нулева видимост със Су-33? Усещал ли си как пръстите ти се впиват в джойстика, а потта по гърба ти започва да лепне, когато през амбразурата на Sherman зърнеш дулото на немски Тигър?!? Ще завърша думите си с нещо, което надявам се няма да прозвучи като част от Евангелието:
"Боже, опази всички игри /били те симулаторни или не/ от ръцете на подобни "студенти 1-ви курс, приложна математика" и да се слави името на Jane's и SSI!" Наистина не исках да стигам толкова далече /або ако не искаше, нямаше да стигнеш /, както казах всяка игра си има своите фенове, а аз уважавам всички тях.
Щастлив съм, че има хора като Вас, които внасят светлина в душите на геймърите, не спирайте да пишете, защото Вие имате дарба, за която други само могат да мечтаят. Дори ако на света остане една единствена игра и тя е Тетрис :)))
Не бих могъл да забравя статиите Ви за "B-17", "Hitman", "Alien vs. Predator", никога не се бях смял така, чувството за хумор е нестихващо, не знам дали се дължи на Пратчет или Sprite със медицински спирт, но то е ОРИГИНАЛНО. Пожелавам Ви много бъдещи успехи.
Благодаря Ви за всичко, което давате от себе си, ние просто не го заслужаваме.
Ваш,

Wizard

И ние ти благодарим, човече!

GW

Преди повече от година
Бях предизвикана да напиша отговор на статия за компютрите и брака. В статията беше представена мъжката гледна точка, а аз представих женската. Основната ми идея тогава беше да покажа как да се привлече вниманието на PC-маниака и в общи линии - как да се свали такава личност.
Сега, година и нещо по-късно отново бих искала да взема отношение. Този път проблемът е друг. Свалили сме обекта, оковали сме го в брачни (а в повечето случаи - и родителски) вериги, живеем си щастливо. Познато ли ви е дотук?
Скъпи мъже, това писъмце е насочено към вас; няма да посочвам, вие знаете кои сте. По правило мъжа, който работи с компютри (в каквато и да е форма и професия) е особена птица - нощна. Програмисти, техн. support, редактори на PC списания - всички тези странни създания прекарват по-голямата част от дните си в сън, а през нощта ги обзема творческо вдъхновение.
Ние, нежните ви половинки, от друга страна през деня работим, а нощем спим (САМИ!).
Скъпи мъже, моля ви да се замислите над това: ние работим през целия ден, след което се прибираме , за да се занимаваме с поколението (което вече е на път да реши, че тати - това е гласът в телефона), след което го слагаме да спи и се залавяме с безкрайната домакинска работа. И това се повтаря ВСЕКИ ДЕН. И го правим сами, понеже вас ви няма.
При цялата тази активност, ние се стараем да изглеждаме добре, да запазим и развием интелекта си, да сме добре информирани и с добро чувство за хумор. С надеждата, че продължаваме да сме ви интересни и забавни.
Помислете върху това следващия път, когато заминете за офиса си по времето, когато ние се прибираме.
Помислете добре и върху факта, че ако непрестанно нямате време да оцените това, което правим и това, което сме - може би някой друг има.
И понеже не искам да завърша с това песимистично заключение (макар че звучи убийствено за край :)), нека да кажа и това: всичко дотук е написано с много любов и не е опит за започване на скандал. Въпреки всичко, ние продължаваме да ви обичаме.
Много.

Боже!
Ако знаех, че не е, бих си помислил, че е написано от жена ми или най-малкото, че сте се наговорили с нея.
Но сега сериозно, разбирам за какво говориш и имам отговор.
Ще се вместя в два реда:
Ние виждаме и знаем. ЗНАЕМ! И също ви обичаме. Много! За нас вие винаги ще сте си номер едно!

Freeman

Здравей мило, скъпо списание... (Ъ, ъ?)
Не, не, не… това беше за Мики Маус!
Мила Мамо, пиша ти за...(What the?) И това не - беше много, много отдавна.
Good evening comrades от Gamers' Workshop!!! Муахахахааха! Казах го най-накрая. Не ви е срам... виждате ли до какви депресии води ваш'то списанийце??
Загубих и ума и дума.
Но млъкни сърце. Все пак, за да ви пиша трябва да има причина и не възнамерявам да Ви карам да чакате, за да я разберете, НО (ех, винаги има едно но) преди това, както всички го правят, предпочитам да направя кратко предисловие (История).
Е, когато бях малък случайно ми попадна "нещо" от сорта на Ye olde workshoppe..., което доста ме озадачи (в смисъл не само заглавието, но и други работи в самото списание) и аз като все още мини-геймър реших, че много, много не го разбирам и ще чета PCMania (по-разбираемото). Не ме разбирайте погрешно: нямам нищо против Манията, но те просто НЕ могат да се сравняват с вас.
Сега, когато съм достатъчно голям и разбирам това, което пишете знам, че Вие правите списанието с много труд и обич, че този стил, който сте изградили, е уникален и неповторим, че Вие станахте СПИСАНИЕТО. И пак млъкни сърце...
По темата за новия брой:
1. По дяволите бисерите са върха на сладоледа!!!
2. И тестът също!:)
3. А пък за статиите да не говорим.
4. Е, аре стига вече похвали дееее! Така, темата за емулаторите не ме кефи особено, леко е поизчерпана и се надявам да не намери място в следващия брой.
5. Ааа, да - има ли нещо по-ново относно Heroes 4??
И т'ва е !Има само едно нещо, което трябва да добавя:
Watch your back
П.С. Споко бе негри и негърке, не се вълнувайте толкоз ;)

Yavovian

Здрасти,
По темата за емулаторите - ако не мислехме, че си струва не бихме пуснали такава рубрика. Ето ги и мотивите ни:
Емулаторите са сред първите компютърни игри изобщо и са точно тези игри, които запалиха мнозина от нас, показаха ни едно ново, уникално забавление. Една нова емоция. И до днес мнозина от нас продължават с удоволствие да се забавляват от време на време с тях. Те са прекрасна "времегубка" и спокойно могат да запълнят един-два часа, на всеки, отегчил се от сегашните свръх-образци на развлекателния софтуер. Всъщност на по-младите геймъри те са непознати. А според нас тези игри са достатъчно атрактивни и предлагат геймплей, какъвто не бихте могли да получите от никои други - опростен, изчистен, без тежък интелектуален елемент - само директно, семпло екшън удоволствие. Лесно смилаемо и увличащо. Да не харесваш емулаторите означава само едно - че не ги познаваш. Това се опитваме да променим и да ви втълпим. Дайте им шанс бе, хора. Набавете си малко от тези игрички, които ви описваме съвсем на кратичко и само на една страничка и се позабавлявайте с тях. После пак ще си поговорим.
Новото около Хироус-а е, че ново няма. Живот и здраве Февруари-Март ще имаме повод да затворим списанието за месец-два, след което ще последва един изцяло посветен на играта брой.
:-)

Freeman

Здравейте труженици,
от Редакцията. Няма да се обръщам към вас с "тролове", защото като гледам не ви харесва особено (или греша?), а и вече стана клише. Butt* да се върна на темата, пиша ви поради… хмм… три причини:
1. Новия брой
2. Заради загадката, и
3. …абе ще видите.
Та значи (ако видите много "значи"-та, това е заради даскала по физика --> 40 "значи"-та/60 сек) По първата тема: Броят е направо шедьовър. Всеки път все по-добре! Много ми хареса това за нейно величество Бирата (хехе, Бира Уорс Епизоуд Уан: Дъ фантъм Бираджия:). Немалка роля за качеството на броя допринася и корицата. С тези "рентгенови" снимки и анамнеза отпред просто… така съм се радвал (я, да видим какво ще кажат сега противниците на хоризнталния надпис!). Така, я да видим какво още… а, да едно предложенийценце. Слагайте надписа всеки път различно - вертикално, хоризонтално, по диагонал. Не съм работил с Quark Express (предполагам с това правите страниците), но предполагам няма да е особено трудно.
За втората тема: Абе хора сигурни ли сте, че първата задача е написана правилно?
Трето: Искам да ви благодаря, че ви има. Вие сте ми една от малкото радости в живота. Благодаря! Това ще е от мен засега… уф, за малко да забравя. Филмчето за Workshop-а е много добро само, че не знам кой, кой е. Разпознах Freeman (просто беше невъзможно да го мисна), Alex_III и Balrog в мелето, но за останалите идея си нямах кои са. Ако е възможно пуснете Филмче 2 с имената на участващите в него.
Иначе идеята с филмчето много добра.
Довиждане… засега >:)

Wolverine

*Butt - задник, жаргон (б.а)

Здравей!
По причини, които нямат нищо общо с желанията ни не можем всеки път да разполагаме надписа различно. За диагонално да не говорим, но ще се опитваме кориците ни да носят всеки път различна визия и настроение. Колкото до филмчето - ще има и второ - когато го направим. Не ни тресе чак толкоз грандоманията, че да си показваме мутрите всеки път. Следващото филмче обаче се надяваме да бъде на далеч по-високо операторско и режисьорско ниво.
Хехе, кой знае един ден може и с кинематография да се захванем :-)…

Freeman

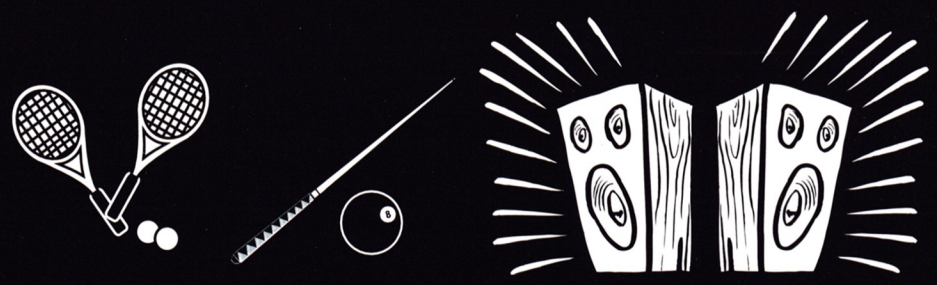
Мдааааа!
Опс, къде ми са маниерите. Вместо да ви поздравя както си му е реда: "Ко стааа е тролове!" Та, начи, реших аз да дръпна едно стегнато писмо, без да се отдавам не емоциите си. Няма да ви хваля, а направо ще посочвам факти. Та вървях си аз един ден (май петък беше) и с отчаян поглед надничах по сергиите, а лелчетата тъпо ме прикаляха: "Аааа, момченцеее, ела бе. Излезе ПЦМАНИА". "Абе кфа ПЦМАНИА, бе" - отвърнах аз - "заврете си я в ТХЕ АСС тая "ПЦМАНИА". Та гледам, гледам и нещо в погледа ми зеленее. И зад един нескопосано нашарен брой на ПЦЦЛУБ скивам 4 заветни букви: "WORK..." "Въ-ъъ" - викам си аз, подсвиркам на лелчето - "дай, воркшопа!" Вадя пачката поемам списанието, скъсвам със зъби найлончето и ко да скиам:
1. Тая корица мноу яка бе! Тц-тц-тц! Оригинална, нестандартна, върха. Само тъй да са кориците. Ей тва ви харесвам бе хора. Оригиналността. Това ме подсеща за една корица на по-стар брой. Дето от едно лице излизат едни червеи, едни чудеса. Ауу кеф! Та, понеже съм си дребнав, почвам с критиките.
Ами всичко й е супер. И буквите сте оправили. АМА! Начи не седи много хубуу отгоре да пише "КОМПЮТЪРНИ ИГРИ" а точно от долу да има "КОМПЮТЪРНИ ИГРИ!Мултимедия" Изберете си едното и тва е. Само да вметна, че някои от бисерите направо ме побъркаха от смях. Теста също беше много як, но мисля, че от ГВ32 беше по-як.
Минаваме на 2. Статиите.
Та 2.1 - вътрешна красота. Там никога съм нямал забележки, но само едно нещо ме подразни. Не, че съм някакъв разбирач, а и скрийншотите може да лъжат, ама не схващам защо Реинбоу е с ЦЕЛИ 25% по-грозна от Монстер Инк. Не виждам защо онзи зелен РЪБАТ паралелепипед с бледо подобие на зрителни органи трябва да е 25% по-красив от Блацк Тхорнето. Вярно Рейнбоу е грозничка , ама тоя Монстър Инк.... толкоз ръбав... Айри спирам.
Та 2.2 - външна красота - зели сте си поука от жалните викове на феновете за фоновете на статиите. И аз понеже съм капризен казвам: "Защо го нема онзи як череп с писмата. кфо толкоз му харесвате на туй жълто-синьо писмо" Та кфо още.....ммм... да, значи доста хора също се оплакват, че го няма текста пояснящ картинките. Многу й полезен бе. Щото аз обичам най-отначалу да хвърлям един бърз Фърст лук (не бе, няма да мяткам лукове) и след това почвам четенето. Искамее текстовееее. Та сега понеже доста порастегнах туй писмо да преминавам към
3. - дискът.
Първото, което ми се наби на очи в него е WORKSHOP MOVIE.avi. WOOOW! Да. Да, най-сетне. С цъфнала на лицето широка усмивка пускам филмчето и КФО? КФО? НИЩУ! ФУЦК! Че аз имам ДивХ. Какфо? Ма то имало нова версия 4.кундурнайси. Тц-тц-тц. Какфо? Да си я даунлоудна? Ех, лесно, лесно ама има едно НО (ама, обаче... етс.) - спряха ми възможността за даунлоуд (а пък други въобще нямат и-нет. Как ше го набарат тоя ДивХ :( ) За тва пращам една молба от името на всеки в моето положение: Много по-полезно, ще е да пуснете новата версия на ДивХ, вместо поредната версия на ВинАмп или мИРЦ. Много ще съм ви благодарен. Айди спирам да говоря по тая тема, че сигурно са ви напълнили пощата с писма с тоя въпрос. Аз като гледам май на молби го обърнах. Ето още една - наскоро, както знаете, излезе неофициалната Heroes of Might and Magic III1/2: In the Wake of Gods. Та да ви помоля да напишете нещо за нея. Може и на диска да я сложите ако искате (заедно с 3.51 пача). Много хора ще и се зарадват.
Ми тва е писъмцето ми. И понеже това ще е последния път за тази година, в който ще ви пожелая приятно изкарване на Коледните празници. И честита нова година.
Бай
П.С: надявам се скоро да ви видя мутрите (на живо или с помоща на ДивХикса :))
П.П.С:
"В далечните Карпати,
Едно дърво се клати,
Ебати, ебати..."
И аз я знам тая песен.

MaxPayne

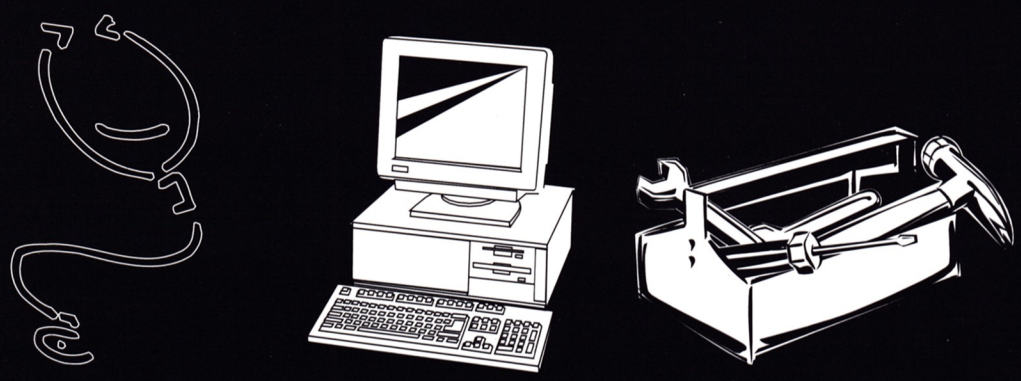
Брей, брей, брей…
Знаеш я значи, песента,…хе-хе, да не повярваш. Много се радвам. Значи си схванал посланието от предния брой, приятелю :-). Обаче, тука има едно нещо дето много ми хареса в това писмо и тва е желанието ти да слагаме текстове под снимка. То никой толкоз дълго не възропта, че ние решихме, че много правилно постъпваме. От следващия брой ще се опитаме да върнем текстовете под снимка. Казах ще опитаме, обаче. Един Господ знае дали ще стане, щото колкото един да не им се вярва на някои при нас все още цари ГОЛЯМ хаос. Може би затуй сме и таквиз симпатяги :-). Оня файнския фон за писмата верно си беше файнски, ама знаеш ли - малко обемен беше като дизайн и много затваряше страницата, трудно се четеше върху този беграунд. Затуй го махнахме. За ДивХ още не знам какво да кажа, диска не е сглобен и все още не знам дали ще я има програмката вътре. Доколкото знам, обаче, точно тази не е безплатна и май няма да можем да я пуснем. Все пак да не говоря наизуст сега, като излезе броя сам ще видиш, дали сме я пуснали или не.
А за тоя Хироус кво да ти кажа - тотален шит! Дори не сме писали за него. Още повече, че това не е крайната версия. Благодаря за пожеланията. Весели празници и на тебе и спорна Нова Година. И на всички, които четат тези редове.

Freeman

ЗАЩО ДА НЕ СЕ ЗАБАВЛЯВАТЕ?



ДОКАТО НЯКОЙ ДРУГ РЕШАВА ПРОБЛЕМИТЕ ВИ ВМЕСТО ВАС



АБОНАМЕНТНА ПОДДРЪЖКА НА КОМПЮТРИ

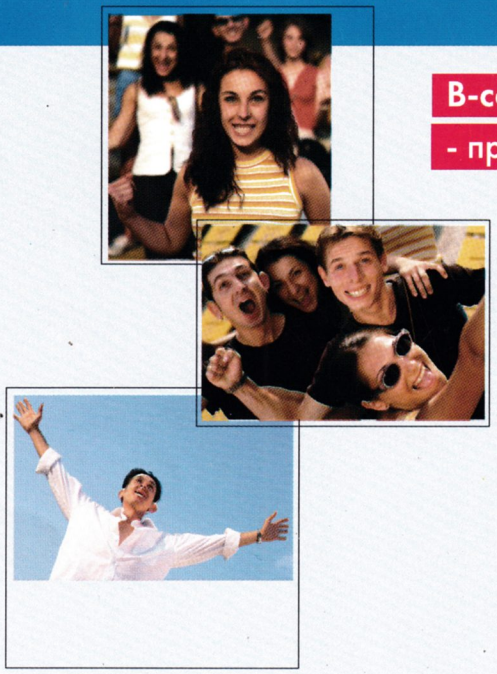
За контакти:

Адрес: ул. "Ген. Гурко" N34
Телефони:
980-72-45
088/784-986

Ние предлагаме:

5 годишен опит
24-часова поддръжка
7 дни седмично
Спешно реагиране до 1 час

Страхотна новина!



B-connect

- предплатената мобилна комуникация от *GloBul*

b-connect
връзка с твоя свят

Най-после нещо съвсем различно в мобилните комуникации!

ЗАБРАВИ ЗА:

- договори
- сметки
- месечни такси

ПОЛУЧАВАШ:

✔ 12 месеца активност
✔ Кратки текстови съобщения (SMS)
✔ Идентификация на повикванията (CLIP)
✔ Гласова поща, ... а също
✔ **Много изгодни цени и унифицирана тарифа без пикови часови зони**

За всеки, който желае да ползва предимствата на мобилните комуникации, ***GloBul*** създаде новата предплатена мобилна комуникация с карта **B-connect**.

B-connect - твоята мобилна връзка от *GloBul* !

GloBul общувай свободно